34 fotos de gente bonita

MUNDO DO CD-ROM®

Informática Prática e Descomplicada

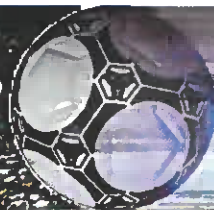
34 Programas Inéditos

Deforme tudo e todos usando apenas o rato

Novas versões indispensáveis:
- ✓ PicaView
- ✓ Poster

Dicionário em 5 Idiomas

Uma Secretária Electrónica no PC

E muito mais

Espanha 490 Ptas

A IMPRESSORA / SCANNER
CANON BJC 4300
CUIDA DA SUA IMAGEM

1

COLOQUE A FOTOGRAFIA OU IMAGEM PRETENDIDA NA SUA IMPRESSORA / SCANNER

LEIA

RETIRE A CARTRIDGE DE IMPRESSÃO E INTRODUZA A CARTRIDGE OPCIONAL PARA SCANNER*

2

3

DÊ O ASPECTO GRÁFICO QUE QUISER COM O SEU COMPUTADOR

IMPRIMA

4

SUBSTITUA A CARTRIDGE OPCIONAL PARA SCANNER PELA CARTRIDGE DE IMPRESSÃO

...E DÊ ÀS SUAS IMPRESSÕES UMA QUALIDADE FOTOGRÁFICA ÚNICA ATRAVÉS DO PHOTOREALISM

*INCLUI SOFTWARE DE EDIÇÃO DE IMAGENS E DE RECONHECIMENTO ÓPTICO DE CARACTERES (O.C.R.)

Prefira a qualidade. Contacte a Copicanola
ou o seu Revendedor/Agente autorizado mais próximo.
Lisboa (01) 471 11 11 Porto (02) 610 07 07 Faro (089) 214 45
Portimão (082) 417 756 Aveiro (034) 25 345

Canon
Copicanola

grupo barro

Directores:
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

EDITORA VOLTA AO MUNDO
Director:
Paulo Ferreira

MUNDO DO CD-ROM
Informática Prática e Descomplicada

FEVEREIRO 98

Editor e Director Responsável
Aydano Roriz

Redacção
Director de Redacção: Roberto Araújo
Editora Assistente: Silvana Altafini
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb. 10.766
Chefe de Arte: Jefferson Silva
Consultor de Informática: Luiz Mazzaferro Júnior

Colaboraram nesta edição
Luiz António Siqueira Neto, Carlos Augusto de Moura, Alberto Dinis e Paulo Caeiro

Produção do CD-ROM
Europa Multimedia
Rua MMDC, 121
Telefone: (00.55.11) 816 67 67 / (00.55.11) 832 73 17
Fax: (00.55.11) 867 85 83
CEP: 05510-021 - São Paulo, SP - Brasil

Director Operacional
Abilio Cunha

Publicidade
Luis Ferreira (Director)
Helena Ponte (Coordenadora)
Cláudia Martins (Secretária)
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º – 1600 LISBOA
Telefone: (01) 721 03 96 / Fax: (01) 727 23 95
Delegação Norte
Virgina Silva (Directora de Contas)
Rua Júlio Dinis, 204, Piso 3, Sala 315 – 4050 PORTO
Telefone: (02) 606 96 11/2 / Fax: (02) 609 95 60

Produção
António José Carvalho (Director)
Juvenal Carvalho e João Paulo Pires

Marketing
Ana Barbado
Sofia Campos

Atendimento ao Assinante das 9 às 18h
Telefone: (01) 721 03 98 / Fax: (01) 727 36 89
Contacto: Rita Cerdeira

Suporte Técnico
Telefone: (01) 721 03 94 / Fax: (01) 727 23 32

Endereços Electrónicos
Redacção: *voltaaomundo@mail.telepac.pt*
Suporte técnico: *voltaaomundo@mail.telepac.pt*

Propriedade
Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA
Mundo do CD-ROM e a Revista do CD-ROM são marcas registadas da Editora Europa Ltda.
(ISSN-0104-8732)

Sede, Serviços Administrativos, Redacção e Publicidade
Rua Carlos de Oliveira, 3 2º – 1600 LISBOA
Telefone: 351.1.721 03 90 / Fax: 351.1.721 23 32

Pré-impressão
VJ – Fotocomposição, Lda

Impressão
Avenida Grafica, S.A. – Espanha

Distribuição
VASP, Lda.

Mundo do CD-ROM é uma publicação mensal da Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA.
O CD-ROM é parte integrante desta edição, não podendo ser vendido separadamente. A Editora Europa e a Editora Volta ao Mundo não se responsabilizam pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Depósito legal: nº 104056/96
Registado no Instituto de Comunicação Social n.º 120599 de 23 de Janeiro de 1997

Interdita a reprodução de textos e imagens por quaisquer meios

Tiragem: 30.000 exemplares

Carta ao leitor

Fiquei bastante impressionado com um levantamento que vi outro dia: o profissional actual é 75 vezes mais produtivo do que poderia ser há 100 anos. Mesmo considerando um tempo bem menor, digamos 10 anos, o que se fazia numa equipa, hoje uma única pessoa, auxiliada por um computador, faz isso sozinha. Claro que o ritmo de vida é muito mais veloz e cada segundo passa a ser considerado como precioso. Não há tempo a perder. Exactamente por isso, cada profissional que procura o máximo de eficiência escolhe o que lhe é mais fácil de fazer. Ou seja, a sua verdadeira vocação, e foge de complicações porque elas fazem sempre perder tempo.

Mais que isso: as novas coisas a serem aprendidas, precisam de ser agradáveis, dar prazer.

Esta tem sido também a filosofia que procuramos seguir com a Mundo do CD-ROM. O Deformer, que pode usar nesta edição, é um bom exemplo. Dá para experimentar as possibilidades do computador, divertir-se e perceber um bocado mais como funciona um programa gráfico. É a nossa forma de procurar ajudar na sua busca de eficiência pessoal nesta época de globalização, na qual rapidez e talento acabam por ser fundamentais para atingir o sucesso.

Roberto Araújo
Director de Redacção

SUMÁRIO Nº 16

Em caso de dúvida, contacte-nos.

Suporte técnico:

Telefone: (01) 721 03 94 (10 às 12 horas, dias úteis)

Para entrar em contacto

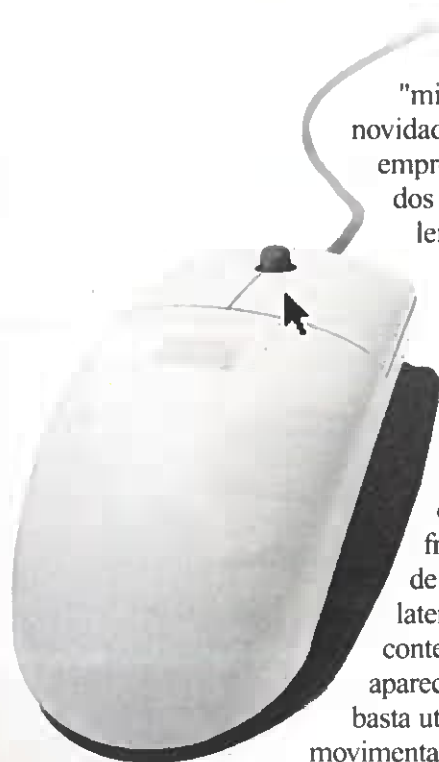
(01) 721 03 90

Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º
1600 LISBOA

Fax (01) 727 36 89

Endereços Electrónicos:
Redacção: *voltaaomundo@mail.telepac.pt*
Suporte Técnico: *voltaaomundo@mail.telepac.pt*

Para perceber melhor o que está a acontecer

Rato sobre rato

Um novo rato com uma espécie de "mini" *joystick* na ponta é a novidade da *IBM*. A proposta da empresa é resolver o problema dos internautas na altura de ler documentos retirados da *World Wide Web*, da *Internet*.

Quando as páginas são muito grandes e ocupam mais espaço do que o mostrado no ecrã do monitor, o utilizador é obrigado a clicar frequentemente nas barras de rolamento das partes laterais. Só assim é que o conteúdo do documento aparece. Com o *ScrollPoint*, basta utilizar o *joystick* movimentando a ponta para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita.

A *IBM* garante que o novo rato é compatível com todos os principais programas de acesso à *Internet*. Além disso, também funciona com aplicativos para *Windows 95*, como o *Word* e o *Excel*, por exemplo. O *ScrollPoint* custa cerca de 6 650$00. Para mais informações visite o *site:* **www.us.pc.ibm.com/ibmhome**

Electronic Arts em Portugal

A *Electronic Arts*, uma das maiores produtoras de jogos do mundo já tem uma subsidiária em Portugal.

Esta produtora é conhecida pelos seus jogos de desporto e acção, como o *FIFA*, o *NHL*, de hockey, e o *The Need for Speed*, entre outros. A mais recente aposta chama-se *FIFA 98*, que já está disponível no mercado nacional e cuja versão de demonstração você pode experimentar nesta edição. Para este ano, estão previstos muitos outros lançamentos de jogos para diversas plataformas.

PROTEJA OS SEUS CDS

A ideia parece óbvia mas até agora ninguém tinha pensado nela: uma capa protectora para CDs de áudio e CDs-ROM. Acontece que anteriormente pensava-se que um CD fosse indestrutível. Mas não é bem assim. Riscos ou até a gordura dos dedos podem prejudicar a leitura dos discos.

Para resolver o problema, foi criado o *Protect CD*. É uma espécie de película que se cola no lado de leitura do CD, para o proteger contra arranhões ou gordura. Nós testamos o produto e ele funcionou perfeitamente, podendo inclusive ser mantido junto ao CD ou ser reaproveitado em vários CDs-ROM. Qualquer "acidente" que aconteça vai danificar o plástico protector e não o CD. Não há perda da qualidade de som em CDs de música ou mesmo de dados, no caso do CD-ROM.

Por agora, se quiser adquirir este produto só o pode fazer no estrangeiro, nomeadamente no Brasil. Quem o está a comercializar é a *Lorite*, localizada no Rio de Janeiro. O *Protect CD* custa cerca de 850$00 por caixa de cinco unidades.

Para mais informações marque (00 55 21) 233 95 53 ou mande um fax para (00 55 21) 263 22 84.

Câmera de vídeo digital

Primeiro foram as câmeras fotográficas que abandonaram os filmes passando a ser digitais. Agora, é a fita das câmeras que está a tornar-se obsoleta. Quem está a lançar a novidade é a empresa japonesa *Panasonic*, que já colocou no mercado dois modelos de máquina de filmar digitais. A *PV-DV700 Camcorder* custa cerca de 396 contos, tem *zoom* de 100x digital (10x óptico), controlo remoto e ainda grava sons com qualidade de CD. O modelo *PV-DV710*, já mais avançado, tem as mesmas especificações que o outro modelo mas vem com um monitor *LCD* de 3,8 polegadas para ver as imagens. O preço é um pouco mais elevado: cerca de 476 contos.

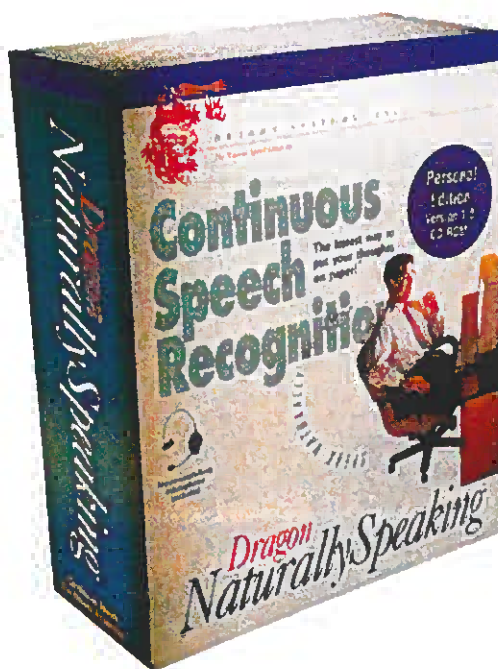
A qualidade dos vídeos nas duas câmeras é parecida com os que você costuma ver nos jogos e em CDs multimédia. São pequenos (resolução de *320x200 pixels*) e sofrem compressão para que os ficheiros fiquem menores. O maior problema das câmeras digitais está exactamente aí: no tamanho dos vídeos. Como eles são muito grandes e ocupam vários *megabytes* de espaço, as sequências que podem ser filmadas são pequenas e geralmente não ultrapassam os 30 minutos. De qualquer modo, quem trabalha com multimédia não pode dispensar a ideia de utilizar uma máquina digital para gravar pequenos vídeos. O preço pouco amigável talvez represente uma barreira para que este tipo de câmera se torne popular. Mas vale a pena recordar o conceito normal em informática: em breve, a qualidade será melhor e o preço muito mais em conta.

Jukebox para 162 CDs

A *Optikal Memory* está a comercializar no Brasil o *CD Library 144*, da *Kodak*. O aparelho é uma espécie de "jukebox" (aqueles gira-discos antigos, com vários discos de vinil) que controla até 162 *compact-discs* no mesmo compartimento. No total, o aparelho consegue guardar 105 *Gigabytes* de dados. O *CD Library* é bastante flexível, permitindo que os discos sejam organizados no compartimento através de "magazines". Ou seja, caixas com suporte para 18 CDs cada uma. Na versão básica do equipamento, duas *drives* de CD-ROM de 16 velocidades estão encarregues de ler os seis magazines que vêm juntamente com o aparelho. Mas, se o utilizador quiser, é possível colocar até mais quatro *drives* para melhorar a performance de leitura ou gravação de dados. É claro que você não vai ter necessidade de instalar um *CD Library 144* em sua casa. Em todo o caso, muitas empresas que trabalham com um grande volume de dados podem considerar o equipamento uma óptima opção. O preço é que não é muito famoso: cerca de 1 952 contos (com impostos incluídos). Para mais informações ligue (00 55 11) 255 26 16.

Fale com o computador... Ele vai escrever os seus textos

O que antes parecia ficção científica agora já é uma realidade. Duas empresas americanas: a *IBM* e a *Dragon Systems* estão a liderar a tecnologia de reconhecimento de voz em computadores. Ambas lançaram programas para o *Win 95* que, juntamente com uma placa de som e um microfone, permitem a qualquer pessoa produzir textos ditando apenas as suas ideias. É como ditar uma carta para uma dactilógrafa profissional.

Mas não se preocupe: não é preciso... ditar...o...texto... pausadamente. Falar com o computador em vez de escrever, ainda é mais rápido. O reconhecimento da voz pode escrever cerca de 150 palavras por minuto (três vezes mais rápido do que um bom digitador).

É claro que como se trata de uma nova tecnologia, o reconhecimento de voz ainda não está perfeito. Tanto o *Via Voice*, da *IBM*, como o *Naturally Speaking*, da *Dragon*, suportam apenas ditados em inglês. Aqueles que têm sotaque, mesmo falando o idioma correctamente, também podem ter dificuldades com o reconhecimento de algumas palavras. Para resolver o problema, o utilizador pode personalizar os programas e "treiná-los" de acordo com a sua própria maneira de falar. Desse modo, os erros são menores. Se mesmo assim eles ocorrerem (é muito comum até que o computador se "acostume a si"), basta accionar o dicionário electrónico que já vem incluído nos programas.

sem perder o rumo!

Assine já por 1 ano,

e receba um IP-ROM – um CD com 10 dias de ligação instantânea e gratuita à Internet.

Recorte ou fotocopie o cupão e envie para:
Mundo do CD-ROM
Remessa Livre nº 11062
1032 LISBOA CODEX

○ **ASSINO A 1 ANO POR APENAS 8.900$00 – RECEBO CADA EXEMPLAR POR APENAS 740$00**

Campanha válida até 28 de Fevereiro de 1998, para Portugal Continental e Ilhas. Stock limitado.

IDENTIFICAÇÃO

Nome ....

Morada ....

Localidade .... Código Postal ....

Telefone .... Profissão ....

Se deseja receber a revista noutra morada indique:

Morada ....

Localidade .... Código postal ....

FORMA DE PAGAMENTO

○ Autorizo débito no cartão: ○ ○ ○

nº ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ Validade ○○ ○○

○ Junto cheque à ordem de Volta ao Mundo, S.A.

B-CD16-CD

Data ○○ ○○ ○○ Assinatura ....

NOTA: Os dados recolhidos são processados automaticamente e destinam-se à gestão da sua assinatura e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei é garantido ao cliente o direito de acesso aos seus dados e respectiva actualização. Se não desejar receber outras propostas comerciais, assinale aqui. ○

Avançado

O Vírus que veio da Bulgária

Por Jefferson Silva

Para a esmagadora maioria das pessoas, os vírus de computador são apenas uma terrível ameaça. Mas eles, como tudo o mais, estão localizados num determinado contexto e dão um estranho prazer e até "fama" aos seus criadores. Uma história que permite perceber bem como os vírus se tornaram uma ameaça mundial é a do Dark Avenger.

Em 1988 a Bulgária ainda vivia sob o rigoroso regime comunista. O governo resolveu então distribuir computadores pelas escolas. Uma cópia de um *Apple IIe*, rebaptizado como *Pravetz 82*, acabou por ficou à disposição de um rapaz chamado Todor Todorov que aproveitava para aprender informática, jogar e, aos poucos, começou a programar. Isto até que um certo dia criou um minúsculo programa de apenas 1 800 *bytes* que infectava e reescrevia partes do disco rígido, para além de fazer aparecer a frase "Eddie Lives... somewhere in time" (Eddie vive... em algum lugar no tempo), seguida de lixo (caracteres sem sentido). Tudo isso fazia com que o computador nunca mais funcionasse correctamente.

Em pouco tempo, o *Dark Avenger* já estava a "viajar" pelo mundo, dentro de disquetes, clandestinamente anexado aos ficheiros *.COM* e *.EXE* do *MS-DOS*. Em 1991 estava diagnosticada uma epidemia mundial causada pelo *Dark Avenger*. Foi algo tão grave que chegou a atingir 10% dos computadores existentes nos EUA e 63% dos computadores das empresas e corporações no ano seguinte.

Hoje, o vírus Dark Avenger já está erradicado mas há algum tempo ele causou uma "epidemia" tão grave que chegou a infectar 10% de todos os computadores existentes nos Estados Unidos.

O jovem Todor Todorov tinha-se tornado "famoso" com o nome de *Commander Tosh* e resolveu criar a *Virus Exchange BBS*, uma espécie de clube electrónico onde os inventores de vírus trocavam informações. E tornou-se um "herói" ao ser imitado por outros jovens búlgaros que não paravam de inventar novos vírus. Mas também foi o responsável pela péssima imagem que a Bulgária granjeou no mundo da informática.

O *Dark Avenger*, juntamente com outros vírus famosos como *Michelangelo*, *Sexta-feira 13* e *Jerusalém*, já não pareciam apenas brincadeiras. Rapidamente revelaram-se uma poderosa ferramenta contra pessoas e instituições, transformando-se também numa espécie de acto de terrorismo, capaz de destruir parcial ou completamente o sistema operacional e os dados de um computador.

Para se opor aos produtores de vírus, surgiram empresas especialistas em anti-vírus, que criaram "vacinas" para acabar com programas clandestinos. Hoje, o *Dark Avenger* já é considerado erradicado. Mas a produção de vírus não pára. Por isso, além de usar sempre um bom anti-vírus, é aconselhável evitar disquetes e CDs-ROM suspeitos, dando total preferência a produtos de empresas de nomeada e confiáveis. Quem já teve problemas com vírus sabe que esta "brincadeira" não tem graça nenhuma.

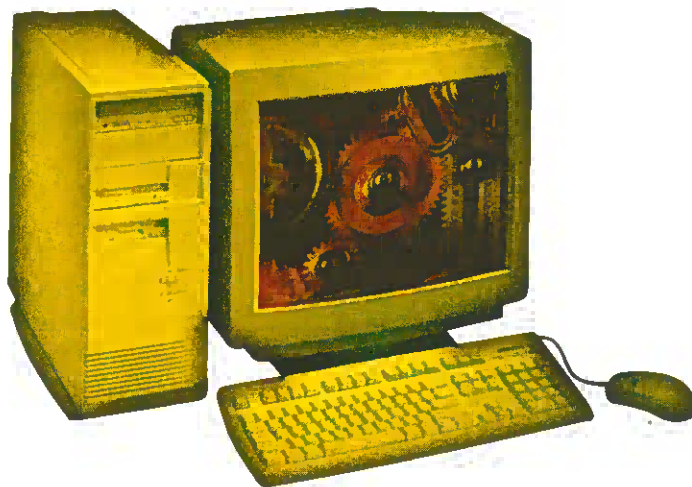
A Próxima Geração

Por Luiz Siqueira

O ano novo já começou e com ele chegou uma nova geração de computadores que promete, em pouco tempo, tornar-se o padrão e dominar o mercado. As tecnologias pretendem aproximar ainda mais o PC de um electrodoméstico. Siglas como USB, AGP *e* 3DFX *passarão a fazer parte do seu dia-a-dia. Compreenda as novidades e esteja preparado para elas.*

Em cada ano, os computadores mudam de padrão. Veja como deverá ser o padrão do PC modelo 1998

As empresas de *hardware* não ficam paradas. Estão sempre à procura de inovações. Por exemplo, no fim de 1996, as *drives* de CD-ROM de 8 velocidades foram apresentadas e idolatradas em todo o mercado. Hoje, já existem as *drives* de 24 velocidades, três vezes mais rápidas. Com este simples exemplo já dá para ver que é quase impossível manter um computador sempre actualizado, pois todos os dias está a ser lançada uma novidade.

Actualmente, o computador padrão teria a seguinte configuração: processador *Pentium 166 MHz*, 32 *MB* de memória *RAM*, placa de vídeo de 2 *MB*, *drive* de CD-ROM de 24x, disco rígido de 2,5 *GB* e um monitor de 14 polegadas. Este é o padrão. No entanto, já está desactualizado. E muito... Por exemplo, existem programas e jogos que requerem placas aceleradoras de gráficos *3D* (ver reportagem sobre o assunto na edição n.º 15 do Mundo do CD-ROM).

As novas tecnologias deverão elevar o computador a um novo padrão baseado na seguinte configuração: processador *Pentium 233 MHZ*, placa de vídeo aceleradora *3DFX*, placa-mãe com suporte para *AGP* e *USB* (ver caixa), *drive* de *DVD*, disco rígido com 4 *GB* e um monitor de 15 polegadas com ecrã plano. O valor de um computador assim custa cerca de 400 contos mas o seu preço tende a cair muito até Julho deste ano.

O maior problema causado pela chegada destas novidades, é que a maioria delas implica a troca de diversos componentes, tornando os actuais obsoletos. Por exemplo uma *drive* de CD-ROM não pode ser transformada em *drive* de *DVD*, tendo de ser trocada. O melhor neste caso é evitar ficar muito desactualizado. Aos poucos vá trocando as partes do seu *PC*. Assim não terá de gastar muito na altura de actualizar o seu equipamento.

AS NOVAS SIGLAS

AGP (*Accelerated Graphics Port* ou porta aceleradora de gráficos) - uma nova tecnologia criada pela *Intel* (fabricante dos processadores *Pentium*) para acelerar o processamento de imagens no computador. A tecnologia *AGP* irá permitir rodar animações e gráficos *3D* no computador a maior velocidade.

USB (*Universal Serial Bus* ou porta serial universal) - talvez a melhor das novidades. A *USB* será uma saída no seu computador (como a que utiliza para a impressora) que permitirá ligar diversos periféricos de forma rápida e simples. Isto é, você pode ligar aí um *scanner*, máquina fotográfica digital, impressora, *joystick* e outros periféricos sem ter de abrir o seu computador para instalar placas. Os periféricos serão ligados em série um ao outro, sendo possível até 127 ao mesmo tempo.

Conversar na

InterNet

Se está ligado à Internet e nunca encontrou ninguém com quem dialogar, veja aqui como fazer para conversar na rede mundial.

@:-)

(;-)

Você liga-se à Internet, escolhe o canal onde quer falar e para participar na "conversa", escolhe um nome, lê o que está a ser dito e também pode emitir a sua opinião.

Usar a Internet *não é só passar o tempo a ir de uma página para outra, a ver imagens, animações ou a ler textos. Também é possível "encontrar" pessoas para conversar. Existem várias formas de fazer isso, inclusive utilizando programas especiais. Mas aqui vamos mostrar como é que se "conversa" utilizando o teclado, apenas a partir do navegador (*browser*) que já se utiliza normalmente para aceder às páginas da* Internet.

Basicamente, o sistema funciona assim: você entra na *Internet* e escolhe um canal de conversa. Se decidir participar no diálogo, escolha um nome, entre no canal, leia as mensagens que aparecem no ecrã do monitor e que os outros utilizadores estão a enviar e mande também a sua opinião.

Na maior parte dos casos, assim que escrever a sua mensagem, ela aparecerá imediatamente no ecrã ficando disponível para todos os participantes. Outras vezes, pode demorar um bocado até que ela seja mostrada no ecrã.

Existem canais para todos os tipos de assuntos. Sérios, como a política, economia ou questões técnicas; ou mais amenos, como cinema ou teatro. E, como é óbvio, vários grupos de discussão sobre sexo. Em alguns canais, até se pode participar mandando ou recebendo fotos. Estamos a falar essencialmente de grupos de discussão em português. Mas se você domina o inglês, terá à sua disposição pessoas de todo o mundo para conversar.

Nesta reportagem, vamos mostrar como aceder a alguns dos *sites* de conversa mais famosos da rede mundial. Depois, basta apenas escolher as áreas do seu interesse.

Os tipos de conversa

A forma mais comum de conversar via *Internet* é através da *World Wide Web*. Você utiliza o *browser* (*Internet Explorer* ou *Netscape*) como ferramenta

Internet

(8-)

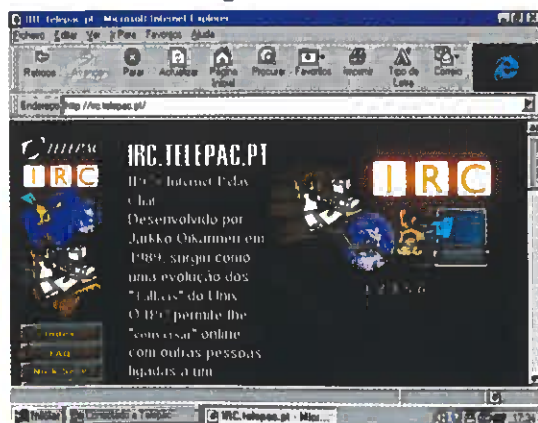
para aceder a um *site* com canais (grupos de discussão). Depois, faz o seu registo, localiza um canal que tenha assuntos do seu interesse e então pode começar a participar.

Aceder aos endereços de conversa

Aqui, pode verificar alguns endereços para conversar na *Internet* e também vai ficar a saber o que deve fazer para activar cada um deles:

http://irc.telepac.pt

Quando visitar este *site* vai ficar a conhecer os 144 canais de conversa que actualmente existem em Portugal. Depois, basta seleccionar aquele onde quer entrar, consoante a sua área de interesse, e começar a conversar.

Tem à sua escolha uma multiplicidade de canais, que lhe vão permitir passar algumas horas divertidas a fazer novos amigos.

Romper barreiras

Nunca estivemos tão perto uns dos outros. E isso graças à *Internet*. A qualquer momento, pode ligar o computador e entrar na rede mundial, na qual pode activar um canal de conversa e fazer amigos.

A promoção de encontros fora do "mundo virtual" também é comum, tornando a *Internet* uma espécie de "tele-amizade". Agora, é preciso ter cuidado, já que muitos levam a conversa a sério. Outros, no entanto, só querem brincar. E como a conversa é virtual, quem está ligado perde as suas inibições e fala sobre o que realmente está a sentir e a pensar. Como não há contacto físico nem visual entre os utilizadores da *Internet*, torna-se mais fácil que algumas pessoas se escondam atrás de uma máscara, inventando mentiras. E já existem casos de pessoas que foram iludidas em conversas virtuais e até perderam dinheiro para burlões. Várias revistas importantes já noticiaram alguns destes casos. De qualquer forma, é possível prevenir-se dessas falcatruas na *Internet*. Basta ter cuidado.

Em Portugal existem vários canais de conversa. Mas se souber inglês, pode conversar com pessoas de todo o mundo.

http://www.chatweb.net/allages/

Endereço muito utilizado por empresários de todo o mundo. As conversas são em inglês e para registar-se é necessário fornecer o *E-mail* e escolher um apelido (*Handle*). Depois, basta seleccionar uma das salas de conversa no item *Chat Room*.

http://chat.yahoo.com/

O *site* de procura mais famoso da *Internet* também tem uma área de conversa (em inglês). Clique no botão *Get Registered* para preencher os formulários de registo. Depois, escreva o seu *LOGIN* (nome) e a senha previamente escolhida (*PASSWORD*).

Como Usar o

Escolhemos 34 programas muito especiais para usar e divertir-se. Tem aplicativos, jogos, entretenimento... Bom proveito!

Entre os vários programas colocados no CD-ROM, vai encontrar o Deformer, *que altera qualquer imagem que tenha no computador, com simples cliques do rato, tornando-a engraçada. Temos também o* English Works, *um dicionário em cinco idiomas; o* Secretária Electrónica, *programa em português (léxico brasileiro), que permite que o seu PC receba ligações telefónicas, gravando os recados, e ainda versões mais actuais de programas indispensáveis como o* PicaView, *um excelente visualizador de imagens e o* Poster, *para fazer folhetos e cartazes facilmente.*

Colocamos também no CD-ROM, 34 imagens, em alta resolução, de gente bonita (homens e mulheres) para usar no seu computador, inclusive, como papel de parede.

A selecção de jogos está imperdível: tem o Quake 2, *mais violento do que nunca; a nova aventura de Lara Croft, em* Tomb Raider 2 *e também o* FIFA 98, *no qual pode disputar um jogo de futebol entre Itália e Inglaterra; e o* MIB, *vindo directamente do cinema para o seu PC.*

Não se esqueça: o nosso princípio de interactividade mantém-se. Portanto, o ideal é realizar sempre os trabalhos no seu computador acompanhando, simultaneamente, passo a passo, o que está escrito aqui na revista.

Para abrir o CD-ROM no Windows 95

O CD-ROM tem auto-reprodução no *Win 95.* Basta colocá-lo na *drive* e esperar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isso pode não acontecer. No entanto, não se preocupe.
Faça assim:

1 - Clique no botão "Iniciar" e escolha "Executar".
2 - Digite então D:\CDROM
ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve correr.

Para abrir o CD-ROM no Windows 3.1

1 - Coloque o CD na *drive* do CD-ROM.
2 - Na janela do "Gerenciador de programas", clique em "Arquivo" (ou *File*, se o *Windows* for em inglês).
3 - Clique no item "Executar" (*Run*).
4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite
D:\CDROM
ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK.
5 - Vai surgir um ecrã da Editora Europa Multimédia e Editora Volta ao Mundo. Em seguida, aparecerá o ecrã principal do CD. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.

seu CD-ROM

EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do CD-ROM usamos os seguintes critérios:

[Executar o Programa] – indica que o programa pode ser executado directamente do interface.

[Instalar o Programa] – torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.

[Copiar para o Disco Rígido] – significa que este programa só funciona depois de copiado para o seu computador. Veja as instruções na revista.

[O Seu Sistema] – cada programa vem acompanhado por uma ficha técnica. Use este botão para ver se o seu computador possui as especificações pedidas pelo programa.

Obs – se todos os botões estiverem acesos, escolha o que pensa ser o mais conveniente.

ATENÇÃO

Todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são *Freeware, Shareware,* Demos, ou da autoria da Editora Europa. Os *Freeware* são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os *Shareware* são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso, o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as demos são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases para se ter uma boa ideia do que é o produto. Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.

ANTES DE PEDIR AJUDA

O botão "Antes de Pedir Ajuda" é um FAQ (*Frequentely Asked Questions*, perguntas feitas frequentemente) onde encontra respostas para muitos tipos de dúvidas. O FAQ foi elaborado a partir de dúvidas anotadas nas edições anteriores da revista.

Secretária Electrónica

TORNE O SEU PC UMA SECRETÁRIA ELECTRÓNICA

Com o Secretária Electrónica é possível enviar e receber faxes e gravar os seus recados, entre outras coisas.

Está tudo em português (léxico brasileiro) e o modo de utilização é muito simples. Mas é preciso ter um modem ligado a uma linha telefónica. Caso contrário, o programa não funciona. E, como é natural, o PC deve estar ligado.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Virtual Pictures do Brasil
Caixa postal 5102 - Venda Nova
Belo Horizonte - MG
CEP 31611-970
Telefone:
(00 55 31) 491 38 50
Fax: (00 55 31) 441 88 48
E-mail: jobel@gold.horizontes.com.br

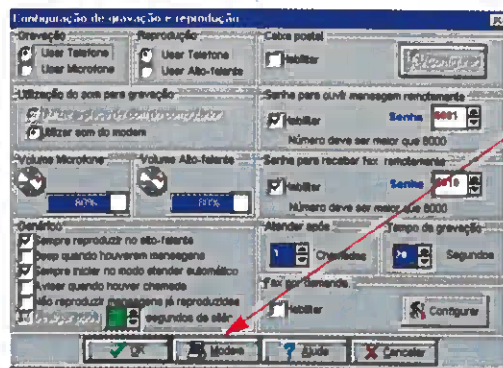
VALOR DO REGISTO
Cerca de 9 700$00

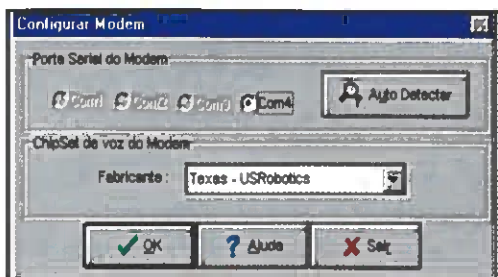
Uma secretária electrónica é, obviamente, um aparelho com uma pequena fita que grava os recados na sua ausência. Um computador pode fazer muito mais. Basta apenas que tenha um modem ligado a uma linha telefónica e possua um programa adequado. O programa está no nosso CD-ROM. É o Secretária Electrónica. *É todo em português (léxico brasileiro), o que facilita a sua utilização, e você tem 30 dias para o testar. Depois, se quiser continuar a usá-lo, terá de fazer o registo. Aqui, vamos mostrar como usar as principais funções do programa.*

Configuração do programa

Depois de instalado (o grupo "Virtual Pictures" será criado no botão "Iniciar"), abra o programa. A primeira coisa a fazer é configurar algumas opções. Faça assim:

Clique no menu "Configurar" e na janela que aparece escolha entre usar o telefone ou o microfone do modem (se existir) para gravar a mensagem (em "Gravação").

As mensagens de recado podem ser reproduzidas pelo telefone ou na coluna do computador (na secção "Reprodução").

Clique no botão *Modem*, para que o programa possa identificar a porta onde está localizado o seu *modem*. Na outra janela que aparece, clique em "Auto Detectar".

Defina o número de toques que pretende que o computador espere até atender o telefone (em *Atender após...*). Quando acabar, clique em *OK*.

Gravar as suas mensagens

Para gravar as mensagens que serão tocadas quando a *Secretária Electrónica* atender o telefone, clique no botão "Saudações", no ecrã principal do programa. Aparece uma lista com vários tipos de mensagens e botões para gravar e reproduzir. Escolha o tipo de mensagem que quer gravar e clique no botão correspondente. Siga as instruções, em português (léxico brasileiro) que aparecem no ecrã e fale apenas depois de ouvir o sinal característico.

Receber e verificar faxes e mensagens

É fácil pôr a *Secretária Electrónica* a atender o telefone e receber faxes e mensagens. Basta clicar no botão "Auto Atender", quando não estiver à frente do seu computador (que, como é óbvio, deve continuar ligado). O telefone será atendido automaticamente.

Quando a *Secretária Electrónica* tiver mensagens gravadas (elas serão mostradas na janela em branco, no ecrã principal), clique no botão "Ouvir Mensagens", para as reproduzir.

Para ver os faxes recebidos, clique duas vezes (na lista de opções) sobre o item que deseja ver. Aparecerá um ecrã onde o fax pode ser visto e até impresso.

Use os dois botões com desenho de um altifalante e de um telefone, no ecrã principal e nos ecrãs de gravar e reproduzir. Eles determinam em que dispositivo as gravações e reproduções serão feitas (a partir do telefone ou microfone).

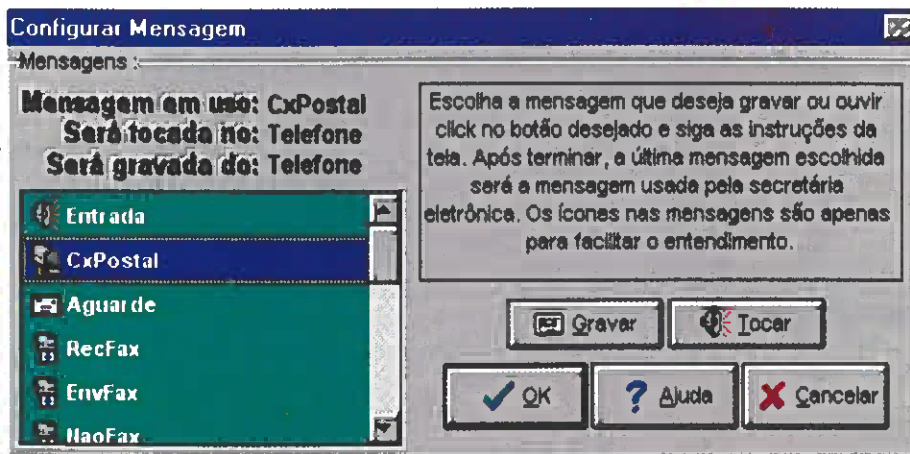
RECURSOS ESPECIAIS

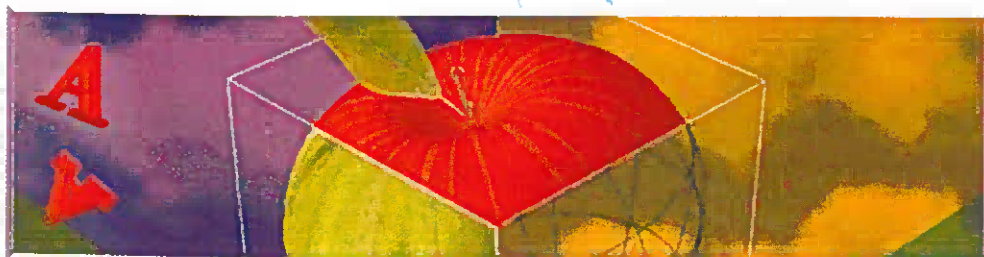
Se a sua placa de fax-modem tiver o recurso *Voice*, você irá ver no ecrã principal do programa um botão, situado no lado superior esquerdo, chamado *VivaVoz*. Para o utilizar, após receber uma chamada, basta clicar sobre ele e assim poderá atender a chamada sem tirar o auscultador do telefone. Neste caso, deverá usar um microfone ligado à saída *MIC* do modem e uma coluna na saída *Speaker*, na parte traseira do computador.

Ouvir recados remotamente

É possível ouvir remotamente os recados gravados no seu PC. Basta discar o número no qual a secretária está a funcionar e depois escrever o código, para retirar as mensagens. Mas o telefone deve ser multifrequencial (ou seja: quando você digita um número, ouve "bips" em vez de pulsões).

Para configurar esta função do programa, no ecrã principal, clique no botão "Configurar" e active o item para ouvir recados remotamente. Escolha uma senha (o número de telefone que será digitado) para retirar os recados e, em seguida, dê *OK*.

Pode configurar o Secretária Electrónica para atender chamadas, quando você não estiver à frente do computador. Basta clicar em Auto Atender, no ecrã do programa, e deixar o PC ligado.

Dimensions

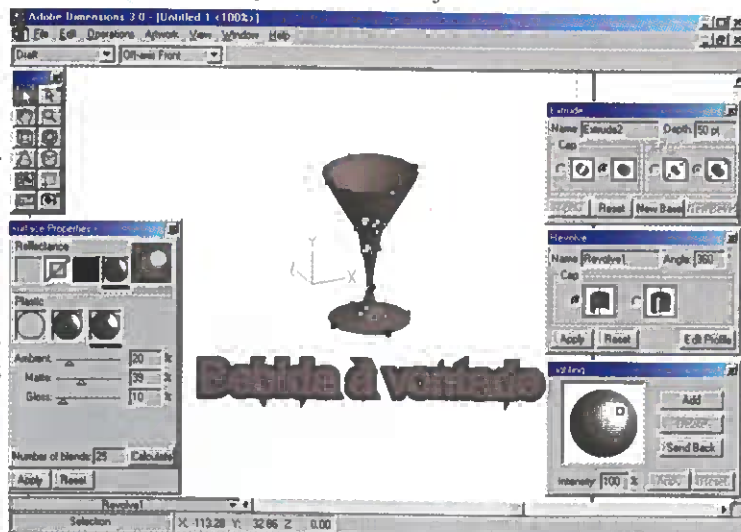
Usando o Dimensions, *pode criar, com cliques do rato, objectos com perspectivas e brilhos, sofisticando os seus trabalhos.*

São dois módulos de edição: o que trabalha com imagens planas em 2D e o módulo que edita e cria imagens em 3D. Combinando os dois, pode-se criar efeitos muito interessantes.

Cada vez mais estão a ser criados programas para fazer objectos em 3D. Um deles é o Dimensions, *da* Adobe *(produtora do* Photoshop *e do* Illustrator, *dois conhecidos programas de edição de imagens), que colocamos no CD-ROM. Com o* Dimensions, *pode criar ilustrações com perspectivas e brilhos realistas, sofisticando os seus trabalhos.*

Existem, basicamente, dois módulos de edição: o que trabalha com imagens planas em "2D", e o módulo que edita e cria objectos em três dimensões. Combinando as duas partes do programa, você poderá produzir ilustrações de alta qualidade, inclusive, colocar textos também em *3D*.

Como em qualquer programa profissional, neste também é preciso um certo tempo para aprender a utilizar todas as ferramentas e recursos disponíveis (na versão colocada no CD-ROM não é possível guardar nem imprimir os seus trabalhos). Mas vale a pena experimentar o programa, pois o resultado compensa. Se já usou qualquer outro programa da *Adobe*, não terá problemas para perceber como funcionam as ferramentas de desenho. Caso contrário, acompanhe a reportagem para aprender como fazer um projecto simples, com o intuito de familiarizar-se com o *Dimensions*.

O interface do programa

Depois de instalar o programa, execute-o através do grupo *Adobe*, criado no botão "Iniciar". Recomendamos que altere a resolução do monitor para *800x600 pixels*, para que todos os elementos apareçam no ecrã. Coloque as janelas de ferramentas nas partes laterais e deixe um espaço livre no meio do ecrã, para criar os objectos.

TRIDIMENSIONAIS

Criar o objecto

Como exemplo, vamos ensinar a fazer uma taça. Para isso, será preciso usar os módulos *2D* e *3D* do programa. Faça assim:

Clique no botão *New Profile*, na janela *Revolve*, para criar a figura.

Depois, vá até à "Barra de Ferramentas" e clique no ícone parecido com uma pena. Com o rato, tente desenhar o contorno da taça.

Cada ponto criado será ligado ao seguinte. Se quiser, use a outra ferramenta, para editar os pontos que até podem ser arredondados.

Quando acabar o desenho, clique no botão *Apply*, na janela *Revolve*.

Abra o menu *Window*, no topo do ecrã, e clique em *Untitled-1*, para ver como ficou o resultado da transformação do objecto *2D* em *3D*.

Se quiser editar a imagem, melhorando a aparência em três dimensões, abra novamente o menu *Window* e escolha a opção *Untitled-1: Revolve1:Profile*. Depois, repita os passos acima descritos.

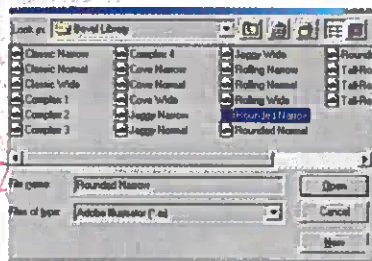
Colocar um texto

É possível misturar textos com os objectos criados. Siga os passos que se seguem, para aprender como se faz isso:

Na janela de ferramentas *Extrude*, clique em *New Base*.

Seleccione o ícone de texto (o "T") e escreva uma palavra qualquer. Se quiser seguir o nosso exemplo, escreva "Bebida à vontade".

Quando acabar, clique no botão *New Bevel*, também na janela *Extrude*. Será aberta uma janela. Escolha um dos efeitos especiais de bordas, disponíveis na pasta *Bevel Library*.

Clique no botão *Apply*, na janela *Extrude*, e abra o menu *Window*, que está no topo do ecrã. Seleccione *Untitled-1*, para ver como ficou o resultado da transformação completa da cena.

Além de objectos em 3D, também é possível criar textos com brilho e profundidade. As ferramentas são parecidas com as usadas no Photoshop.

"Arrumar" a cena

Depois dos elementos da cena estarem criados, você poderá rodá-los, criar outros novos, aumentar o tamanho, colocar cores e movê-los para qualquer direcção, de acordo com a sua vontade. Abaixo, pode ver as principais ferramentas disponíveis:

Seta preta - selecciona os objectos para os mover no ecrã.

Figuras geométricas - cria objectos básicos em três dimensões.

Escala - aumenta ou diminui a escala do objecto seleccionado.

Rotação - roda, em várias direcções, o objecto seleccionado. Se mantiver o botão pressionado, verá os sub-itens que estão disponíveis.

Surface Properties - esta caixa de ferramentas controla a aplicação de cores nos objectos em 3D. Explore todas as ferramentas que estão disponíveis nesta janela e aplique os efeitos clicando no botão Apply.

Sistema Mínimo
Windows 95
486 DX 2 com 8 MB de memória RAM

Produtor
Adobe Inc.

EM PORTUGAL
Existem vários distribuidores deste produto.

Preço sugerido
40 950$00

Com o programa* Poster, *pode criar, facilmente, prospectos e cartazes, colocando, inclusive, imagens que tem no seu PC.

Fazer banners *(prospectos) e cartazes é muito simples, utilizando o* Poster. *Com ele, é possível criar cartazes de boas-vindas, aniversários, anúncios... Colocando bordas, ilustrações, formas geométricas. E também as imagens que tem no seu computador. Tudo com simples cliques do rato.*

Esta nova versão do *Poster* traz uma novidade: uma espécie de tutorial que vai "ensinando" o que deve ser feito. A versão colocada no CD-ROM permite guardar e imprimir 10 vezes. Depois, tem de registar o programa.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou Superior
486 DX com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Bob Bedool, Poster Software
11002 - 48th St. E.
Puyallup, Washington
98372 - USA
Telefone:
(001 713) 524 63 94
Fax: (001 713) 524 63 98

VALOR DO REGISTO
Cerca de 3 750$00

Criar um cartaz

Abra o programa, dê *OK* na primeira janela e, em *Select Type of Poster,* escolha um formato para o seu trabalho: horizontal, vertical, *banner* (prospecto) ou *Custom size* (é você que determina o tamanho). Agora, faça assim:

1. Depois de seleccionar o formato, clique em *Yes* (na janela que aparece) para utilizar o assistente de criação do cartaz.

2. Vai aparecer outra janela. Preencha as linhas com o texto desejado e use os comandos *Font Size* e *Font Name* (basta clicar sobre o nome da fonte) para alterar, respectivamente, o tamanho e o tipo de fontes usadas.

3. Quando acabar, dê *OK*. E, se quiser, clique em *Yes*, para aceitar uma borda rectangular simples.

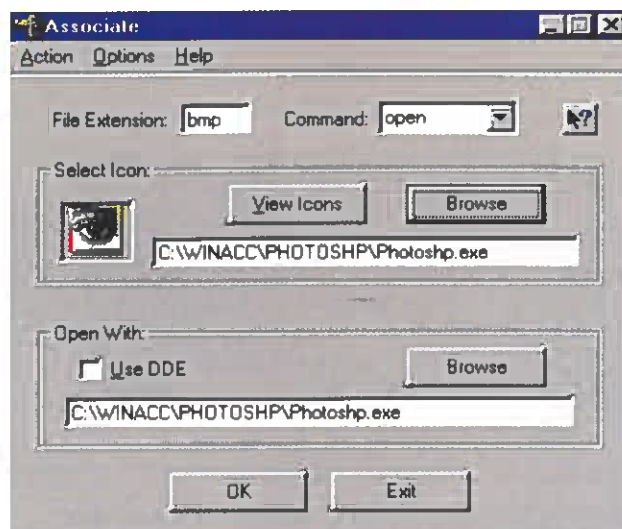
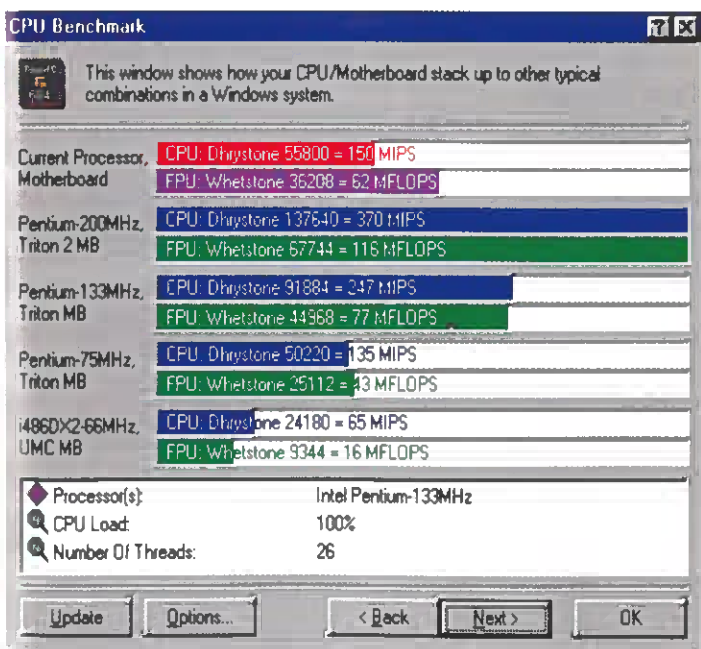
4. O "essencial" já está feito. Agora, é preciso sofisticar um bocado, deixando o seu trabalho mais atraente. Por exemplo, para colocar uma borda diferente no seu desenho, vá a *File*, seleccione *Import Graphic* e, na janela que aparece, clique em *Border/Bkgnd*, e escolha um dos exemplos que aparecem (um *preview* será mostrado).

5. Para inserir imagens, o procedimento é o mesmo: seleccione *Import Graphics*, localize e abra o directório onde elas estão arquivadas e escolha a que quer usar. Depois, clique em *Stand-alone* (para poder movimentar a imagem no ecrã).

SISOFT SANDRA

O nome Sandra não tem nada a ver com o que este programa faz. Ele é uma espécie de "analista" que vai fazer um diagnóstico de vários componentes do seu computador, mostrando o desempenho do seu processador, a verdadeira velocidade da sua *drive* de CD-ROM, entre muitos outros pormenores.

Instale o *Sisoft Sandra* e execute-o através do ícone criado no botão "Iniciar". No ecrã principal, terá logo acesso a diversos testes de performance e a páginas de informação sobre o computador. Todos representados por ícones. Para que o programa faça a análise, basta clicar duas vezes sobre qualquer um dos ícones, esperar alguns segundos e depois verificar o resultado.

Não se preocupe em tentar perceber todos os dados analisados. A maior parte deles são muito complexos para os leigos em informática. Mesmo assim, pode obter uma boa fonte de informações sobre a configuração do seu *PC*. A melhor parte do programa para ser explorada são os itens que têm a palavra "Benchmark" no nome. Eles testam a performance de várias partes do computador mostrando em seguida o resultado.

Associate

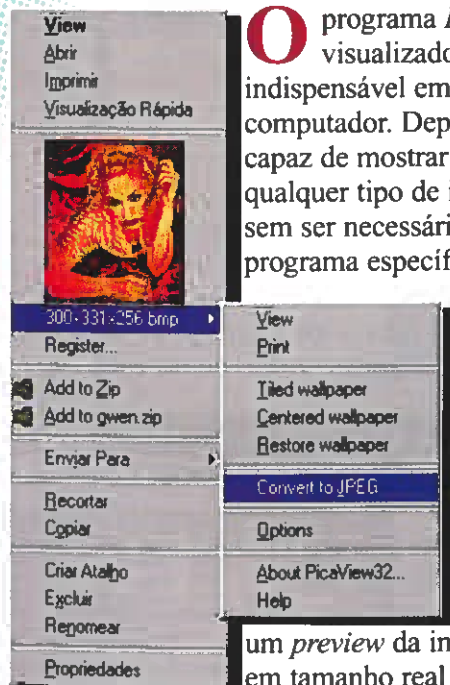
O *Associate* é um programa que permite fazer ou trocar as associações de ficheiros que estão no *Windows 95*. Por exemplo, se instalou o *Photoshop*, pode fazer com que os ficheiros *.BMP* passem a ser abertos através dele e não pelo *Paint* (que vem com o *Windows*). O programa corre directamente do CD-ROM e é muito simples de usar.

Assim que o ecrã aparece, escreva, no espaço *File Extension*, a extensão do ficheiro que quer associar (*TXT, BMP, JPG*, ou qualquer outro...).

Em seguida, escolha o aplicativo que seria associado ao ficheiro, no botão *Browse*. Por exemplo, o *Word*, para ficheiros *TXT* ou *RTF*. Depois, clique em *OK*. Se quiser mudar o ícone da associação, clique no botão *View Icons* e escolha o desenho desejado para a representação.

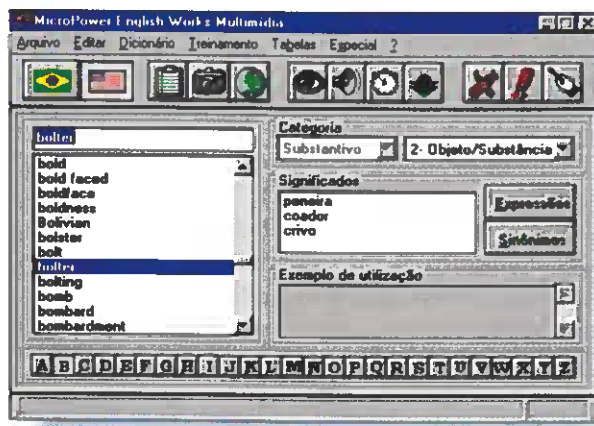
Agora, basta dar dois cliques sobre o ficheiro escolhido para que ele seja aberto pelo programa com o qual você o associou.

Para registar
CT- Software
4510-E.Muriel Dr.
Phoenix, AZ 85032 - USA
Telefone: (001 520) 617 77 44
Valor do registo
Cerca de 2 700$00

Picaview 1.12

O programa *PicaView* é um visualizador de imagens indispensável em qualquer computador. Depois de instalado, é capaz de mostrar rapidamente qualquer tipo de imagem gráfica sem ser necessário abrir nenhum programa específico para fazer isso. Basta abrir o directório onde estão as imagens e clicar, com o botão direito do rato, sobre o ficheiro que quer ver. Imediatamente será aberto um menu que mostra um *preview* da imagem (para a ver em tamanho real basta clicar em cima do *preview*).

Esta nova versão do *PicaView* (a anterior foi distribuída na edição n.º 9) corrigiu alguns problemas. Por exemplo, o suporte ao *Internet Explorer 4.0* está melhor e foram incluídos alguns formatos de imagens adicionais, permitindo uma maior visualização. Além disso, no menu que aparece, poderá, clicando no tamanho da imagem, abrir um sub-menu com as várias opções que estão à sua disposição: *Print* (imprimir a imagem), *Wallpaper* (transformá-la em papel de parede) e *Convert To...* (converter o formato da imagem), entre outras.

EnglishWorks

O *English Works* é um dicionário electrónico composto por três módulos. O *MicroPower English Works Multimédia*, destinado apenas à tradução automática de palavras e expressões em inglês; o *MicroPower Polyglot*, que traduz palavras de vários idiomas diferentes (alemão, inglês,

português, francês, espanhol e italiano). E para quem quer automatizar a tradução de palavras directamente do *Word*, há o *MicroPower Translator*. O programa está completo e você tem 30 dias para o testar. Depois, se o quiser continuar a usar, deverá fazer o registo.

Instale o programa e, durante o processo, escolha a versão do *Microsoft Word* que tem instalada no seu computador. No fim, os ícones que representam cada módulo serão postos num grupo dentro do botão "Iniciar".

É muito fácil usar qualquer um dos módulos do *Englisk Works*. Eles são muito parecidos. Basta escrever uma palavra no idioma previamente escolhido (clique nas bandeiras que representam cada país) e dê *Enter*. Apesar do nome, o *English Works* está em português (léxico brasileiro). Por isso, não terá dificuldade em o explorar e descobrir todos os seus recursos.

Para registar
Micropower
(00 55 11) 744-7313
Valor do registo
Cerca 3 400$00

Picaview

English Works

Lista de Compras

Desinstalador

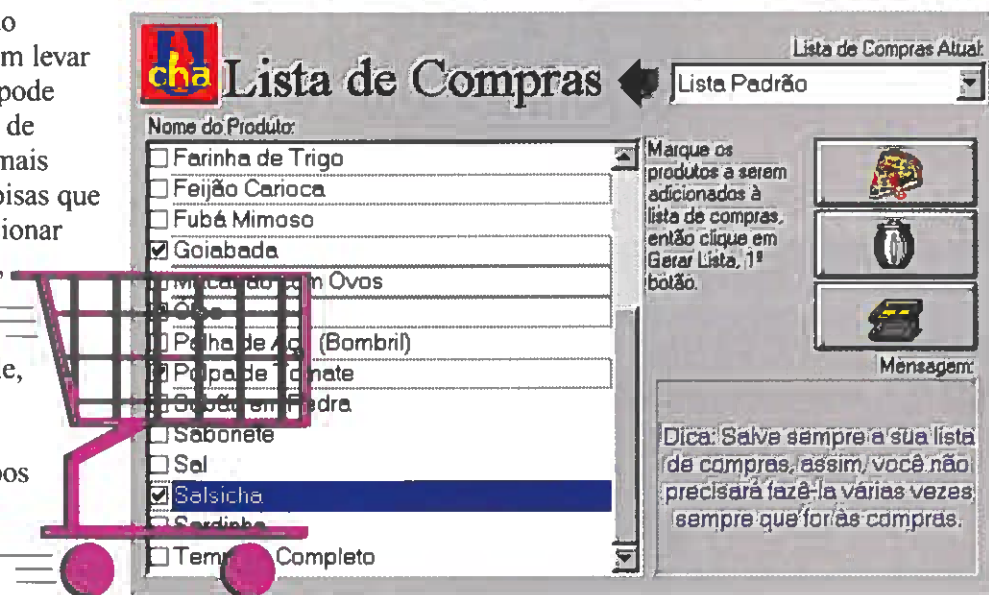
Lista de Compras

Quando você vai ao supermercado sem levar uma lista de compras, pode acabar por esquecer-se de alguma coisa e gastar mais dinheiro comprando coisas que não precisa. Para solucionar esses "inconvenientes", instale o programa *Gerenciador de Supermercado.* Com ele, pode criar listas de compras, com preços estimados de vários tipos de produtos de alimentação básica ou qualquer outro que queira incluir.

O programa é em português (léxico brasileiro) e a utilização é muito simples. Para fazer a sua lista de compras, clique no terceiro botão da barra (parecido com um binóculo), no topo do ecrã. Escolha os condimentos que quer comprar no supermercado e depois clique no botão que tem o desenho de uma pizza. Na janela que aparece, vá escolhendo a marca e a quantidade desejada de cada produto seleccionado. Quando acabar, grave a lista. Clique em "Retornar" e verá a lista já criada, inclusive com o cálculo de quanto irá gastar. Depois, basta imprimir.

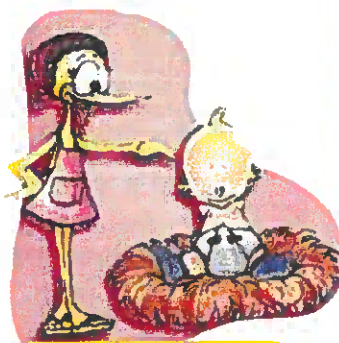
Nesta versão, não é possível incluir nenhum item na lista. Mas os que já estão dentro do programa podem ter os seus preços actualizados manualmente ou via *Internet.* Para utilizar este recurso, ligue-se à rede mundial e depois active a opção "Actualizar Via Internet", no menu "Cadastro". Pronto. Os preços e produtos serão actualizados automaticamente.

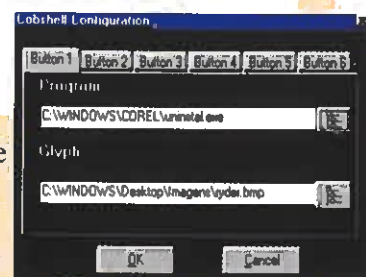
PARA REGISTAR

Ucha Soft Brasil
Rua Fernando de Trejo, 550
São Paulo, SP
CEP 04658-210
Telefone: (00 55 11) 802 51 99
Valor do registo:
Cerca de 1 800$00

DESINSTALADOR

Com este programa, pode apagar todos os aplicativos copiados do CD-ROM da revista para o seu computador. É todo em português (léxico brasileiro) e a sua utilização é muito simples. No entanto, os programas ou jogos que precisam de ser instalados não podem ser vistos ou apagados por este utilitário.

Faça um álbum multimédia do seu bebé, com sons, imagens... Para isso, basta instalar o *WinBaby* no seu computador. Todo em português (léxico brasileiro), com ele é possível criar uma base de dados onde pode registar datas especiais, como o primeiro banho, o primeiro sorriso, entre outros pormenores. E se tiver um *scanner*, pode digitalizar as fotos do bebé para as colocar nas páginas do álbum.

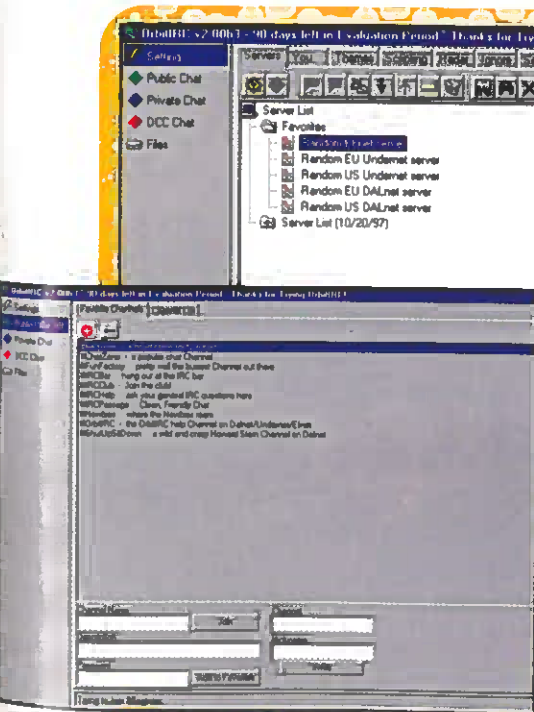
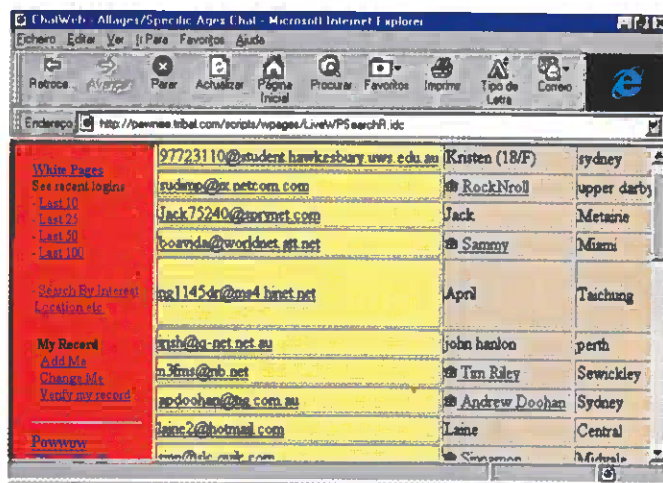
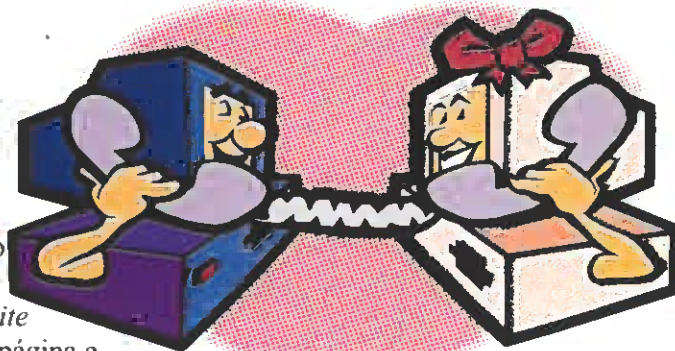
Depois de instalado, abra o programa e dê *OK* nos dois primeiros ecrãs. No ecrã principal, verá quatro desenhos que representam assuntos diferentes. Clique sobre um deles para entrar nessa divisão. Para substituir os dados do exemplo pelas informações do seu bebé, clique sobre o texto e comece a escrever. Se quiser colocar as fotos do seu bebé, clique sobre a foto de exemplo e, na janela que aparece, escreva o nome do ficheiro de imagem que foi previamente gravado no seu disco rígido.

PARA REGISTAR
Disk Soft
(00 55 11) 822 79 66
Custo da ligação
Cerca de 5 000$00

Cobshell

Especialmente orientado para pessoas que têm problemas de coordenação motora, o *Cobshell*, depois de configurado, facilita as coisas quando quiser abrir diversos programas. O que ele faz é substituir os ícones normais para accionar programas, por botões gigantes que podem mostrar imagens *bitmap*, para melhorar a visualização.

O programa também pode ser usado por crianças pequenas, mas tem de ser configurado. Ele corre directamente do CD-ROM (mas é aconselhável copiá-lo para o *PC*). Clique em "Executar o programa" e no ecrã que aparece verifique que são mostrados seis botões. Cada um deles pode ser usado para um aplicativo. Clique no ícone com desenho de uma chave, no canto superior esquerdo do ecrã. Na janela que se abre atribua um aplicativo ao botão, escrevendo o caminho do executável (*C:\MSOffice\Winword\Winword.exe.*, por exemplo). Para atribuir uma imagem a qualquer um dos botões, use o espaço *Glyph*, que permite escolher o ficheiro (deve ter a extensão *.BMP*). Dê *OK* e pronto. Agora, é só clicar no botão e o programa será aberto. Para sair do *Cobshell*, tecle *Alt+F4*.

PowWow

O *PowWow* é um dos programas mais completos para conversar na *Internet*. Com ele é possível, inclusive, realizar videoconferências com outras pessoas, trocar ficheiros, desenhos e mensagens. Mas é fundamental que tenha bons conhecimentos de inglês pois a maioria dos utilizadores fala este idioma. Instale o *PowWow* e preencha os espaços livres com os dados solicitados.

Depois de configurar o programa, repare no painel de comandos, no lado direito do ecrã. Ele contém todas as funções necessárias para estabelecer ligações com outras pessoas. Clique em *Tool/Options* e depois em *Online User Listing*, para aceder a uma lista dos utilizadores que estão ligados à rede. Vai aparecer um ecrã *White Pages*. Vá ao fim da página e clique em *Search Results*. Será mostrada uma lista com vários *e-mails*. Dê um clique sobre o *E-mail* do outro utilizador, para abrir a consola de conversa. Através dele, você escreve os textos da conversa, troca ficheiros e até fotos. Para isso, use os botões da barra de ferramentas, que estão no topo do ecrã.

OrbitIRC

O OrbitIRC é o principal concorrente do mIRC (o programa mais usado para aceder à conversa remota pela Internet). Se já tentou aceder ao IRC, sabe como é difícil aprender a usar as dezenas de comandos disponíveis. Com o Orbit, a sua tarefa torna-se mais fácil.

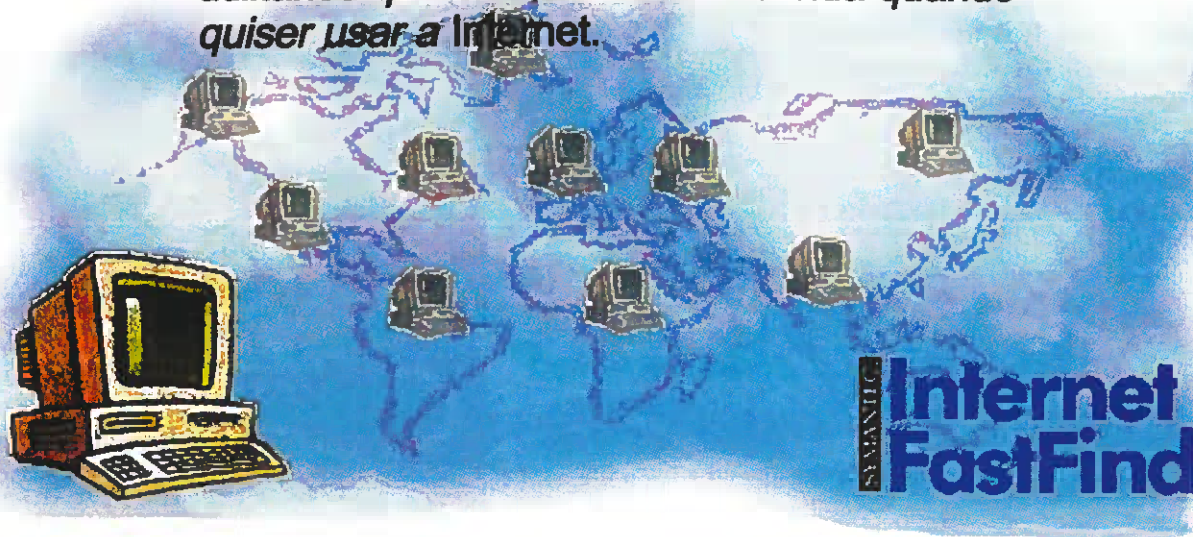
Instale o programa e configure-o seleccionando a aba You, na janela que aparece. Preencha todos os espaços com os dados pedidos e defina um apelido para usar nos canais (Nickname), clicando no botão que tem um sinal de +.

Para estabelecer uma ligação com os servidores de IRC, volte à aba Servers, seleccione um dos itens da lista e clique no primeiro botão da barra de ferramentas. A ligação será realizada e, depois disso, já será possível listar todos os canais disponíveis para conversar. Faça isso clicando no item Public Chat, na coluna do lado esquerdo do ecrã.

Clique em Channel List e use o primeiro botão da barra de ferramentas para accionar a listagem dos canais disponíveis. Quando a operação acabar, seleccione um canal na lista e clique no botão que tem uma bola vermelha e o desenho de uma cruz branca. Pronto. Agora, pode começar a conversar com as pessoas nesse canal, bastando clicar sobre o nome do mesmo, que aparece na coluna do lado esquerdo do ecrã.

Internet FastFind

Encontre-se na Internet

***O** FastFind **reúne num único programa vários utilitários que vão facilitar a sua vida quando quiser usar a** Internet.*

A Internet *tornou-se a melhor ferramenta de pesquisa em todo o mundo. Basta ligar-se à rede, escrever um dos sites de procura (*Yahoo!, Lycos, Sapo*), digitar uma palavra-chave e imediatamente todas as informações relacionadas com o assunto pesquisado aparecem no ecrã do seu PC. O problema é que os endereços costumam mudar com uma certa frequência o que dificulta a procura. Além disso, o volume de dados com que um cibernauta pode deparar-se é gigantesco.*

A pensar nisso, a *Symantec* criou o *FastFind,* um programa que traz vários utilitários para ajudar os utilizadores da rede mundial a organizarem melhor todos os recursos que ela tem para oferecer. Um dos utilitários é o *Notify,* que procura as actualizações das páginas *Web,* informando-o sempre que existir alguma mudança. Nesta reportagem, vamos mostrar como aproveitar os principais itens do *Internet FastFind.*

O interface

Depois da instalação, o grupo *Internet FastFind* será criado dentro do botão "Iniciar". Além disso, dois ícones ficarão visíveis ao lado do relógio, na barra de tarefas (eles serão explicados mais adiante).

Abra o *FastFind* (através do ícone com o nome do programa) e repare que o ecrã principal é uma espécie de consola composta por várias partes distintas. Aqui, vamos explicar a função dos principais botões para que possa facilitar a sua vida na *Internet.* Mas, não se esqueça: o ideal é estar ligado à rede mundial para os utilizar.

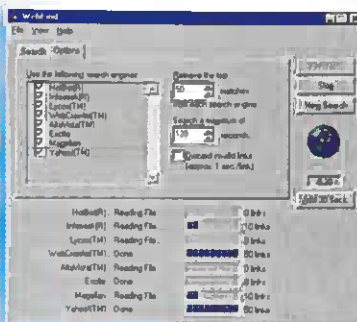
SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX com 8 MB de memória RAM

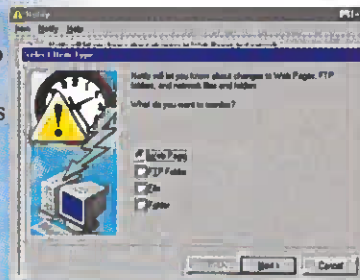
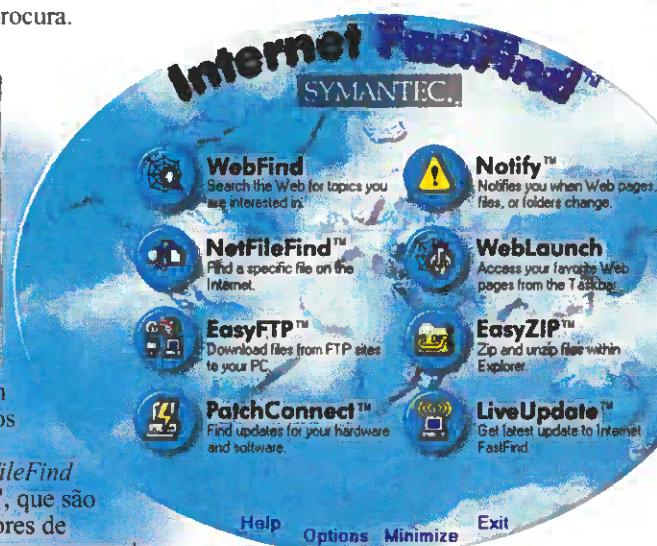
PRODUTOR
Symantec

DISTRIBUIDOR
Symantec do Brasil

TELEFONE
(00 55 11) 55 6102 84

PREÇO SUGERIDO
Cerca de 7 650$00

WebFind – utiliza várias ferramentas de procura (*Infoseek, Lycos, Yahoo,* entre outros) encontradas na *Internet,* para localizar *sites* relacionados com a palavra-chave escrita em *Search for.* Clique no botão *Find Now* e espere dois minutos (o tempo predefinido pelo programa). No fim, os *links* com os resultados serão mostrados numa página do *Internet Explorer* ou do *Netscape.* Clique na aba *Options,* para alterar o número máximo de endereços que o *WebFind* irá mostrar para cada ferramenta de procura.

Notify – este também é um dos ícones que aparecem ao lado do relógio, na barra de tarefas. O *Notify* procura actualizações nas páginas *WWW* e em *sites FTP* da *Internet,* informando quais as mudanças que ocorreram, para que você não precise de perder tempo a explorar novamente o endereço.

Para o utilizar, clique com o botão direito do rato sobre o ícone e escolha *Add Item...* Vá seguindo as instruções nas janelas que aparecem. No fim, clique em "Concluir". O *Dial-up* vai ser accionado para que você se ligue à *Internet.* Use o *Check All* para que o programa procure automaticamente as actualizações.

NetFileFind – procura um ficheiro qualquer em vários computadores ligados à *Internet.* Para isso, o *NetFileFind* utiliza servidores "Archie", que são uma espécie de catalogadores de ficheiros na *Internet.* Escreva o nome do ficheiro ou parte dele no espaço *Named* e clique em *Find now.* Para o retirar da *Internet,* clique com o botão direito do rato sobre ele e escolha *Retrieve.*

WebLaunch – active a lista dos seus endereços favoritos na *Internet,* marcados previamente com o seu *browser* de acesso (*Internet Explorer* ou *Netscape*). É acessado também através do ícone que tem um foguete e que está ao lado do relógio, na barra de tarefas. Dê um clique sobre ele para ver a lista e aceder ao *site.*

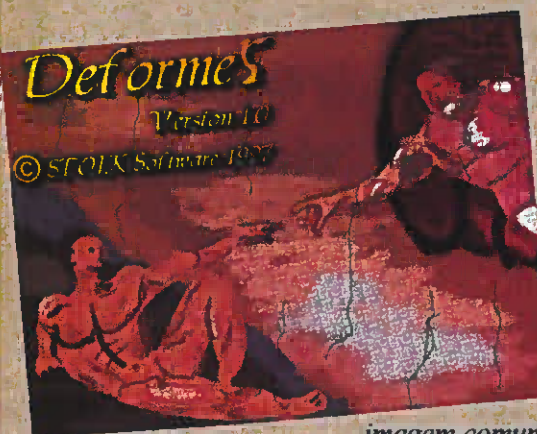
EasyZIP – parecido com o *WinZIP,* mas com um interface mais prático de usar. Para descompactar ficheiros "zipados", basta clicar duas vezes sobre o ficheiro e imediatamente será mostrada uma pasta com o conteúdo compactado. Depois, basta deslocar os ficheiros para fora da pasta para que eles sejam descompactados... Use o botão direito do rato para zipar ficheiros seleccionados.

EasyFTP – abre o "Explorador" do *Windows 95,* utilizando o *EasyFTP.* Com ele, pode retirar ficheiros dos computadores da *Internet.* Basta carregá-los para qualquer uma das pastas do seu *PC.* Alguns endereços de *FTP* já vêm prontos para serem explorados e estão dentro dos ícones *Entertainment, Hardware Vendors* e *Software Vendors.* Para fazer novas ligações, clique com o botão direito do rato numa área livre da janela do *EasyFTP* e escolha a opção *New/Site.* Mas é preciso estar ligado para que este módulo funcione.

LIVEUPDATE E PATCHCONNECT

Estes dois utilitários realizam uma tarefa muito parecida: procurar na *Internet* actualizações para programas que você utiliza, e, automaticamente, copiar e instalar estas actualizações. O primeiro deles procura apenas por programas. Já o segundo faz a pesquisa de controladores para *hardware* e *software* do *Windows 95.*

Deformer

Faça caretas engraçadas

O Deformer permite transformar qualquer imagem que tenha no seu computador em figuras engraçadas, com simples cliques do rato.

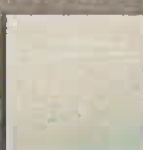
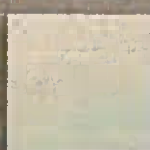
Muito fácil de usar, basta agarrar numa foto (se for da cara melhor), e aplicar os vários efeitos que vêm no programa. Você pode aumentar a boca, deformar o nariz, entre muitas possibilidades.

Para usar e divertir-se. É que com o Deformer, *você poderá transformar qualquer imagem comum numa figura engraçada. É simples: basta agarrar numa qualquer imagem digitalizada que tenha no seu computador (com a foto de uma cara, torna-se mais divertido) e, com simples cliques do rato, aplicar vários efeitos especiais. Aumentar o nariz, entortar a boca, deixar a pessoa estrábica, entre outras possibilidades. Algumas lojas localizadas nos grandes centros comerciais costumam fazer este tipo de serviço para si mas não há nada como economizar dinheiro e fazer isso em casa.*

O mais engraçado é que o *Deformer* permite que use qualquer imagem que tenha no computador. Ele é diferente do programa *Power Goo* (que faz um serviço semelhante), distribuído na edição n.º 11 do Mundo do CD-ROM.

Brinque com o *Deformer* à vontade. Ele está completo e você tem 15 dias (a contar da data de instalação) para o testar. Por isso, reuna os amigos, agarre nas fotos digitalizadas que tem no computador e... divirta-se!

Conhecer o Deformer

Depois de instalado, abra o programa através do grupo *STOIK Software*, criado no botão "Iniciar". Dê *OK*, na primeira janela, e vá para o ecrã principal do programa. Ele é formado por três ícones: o primeiro (*Scan*) acciona um *scanner* ligado ao *PC* (se você o tiver), para digitalizar uma foto. O compasso abre um novo projecto (quando você já usou o programa anteriormente) e o porta-retratos abre uma foto qualquer. Os formatos de imagem aceites pelo *Deformer* são *TIFF, BMP, PCX, TARGA, JPEG, GIF* e *PhotoCD*. Para começar um projecto, escolha um dos ficheiros que tem no seu PC e clique em "Abrir".

FERRAMENTAS

Estas são as ferramentas para deformar a sua imagem. Veja para que serve e como funciona cada grupo de botões:

Hooks (ganchos) – use-os para "deslocar" e "espalhar" bocados de imagem.

Hammers (martelos) – mova o rato no sentido horário, para "aumentar" a imagem; ou no sentido anti-horário, para "encolher" a imagem.

Irons (ferros) – use-os para deformar imagens localmente.

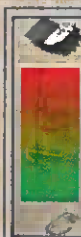
Magnifiers (lentes de aumento) – aumenta o tamanho de uma área da imagem.

Deflators (deflatores) – achata uma parte da imagem.

Drills (berbequins) – torcem imagens localmente.

Brushes – desfazem as mudanças.

O ecrã principal

Com a imagem no ecrã, basta usar as ferramentas para alterar o que quiser. Veja para que serve cada elemento mostrado no ecrã:

Barra *Tool* (lado esquerdo do ecrã) – controla a intensidade de deformação da ferramenta seleccionada (basta clicar com o rato sobre a barra colorida e puxar para baixo).

Barra *Power* – desfaz, passo a passo, as deformações de uma imagem.

Barra *Animation* (lado direito do ecrã) – determina a velocidade da animação.

Livro aberto (no topo esquerdo do ecrã) – volta para o ecrã do menu principal.

Anzol – Quando clicar sobre ele, irá para a janela onde estão as ferramentas que poderá usar. Depois, basta seleccionar uma delas (veja a caixa *Ferramentas*) e aplicá-la como quiser.

Livro Close ((lado inferior esquerdo do ecrã) – sai para o menu.

Ficheiro – arquiva as imagens já editadas, para você as recuperar quando quiser. Dê um clique sobre elas para aceder a um menu de opções.

Câmera – acciona o "play" para mostrar a animação com efeitos especiais.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
STOIK Software Ltd.
P.O Box 28, Moscow,
109004 Russia

TELEFONE
(007 095) 912 68 23
E-mail: info@stoik.com

PARA MULHERES

Para felicidade das nossas leitoras, colocamos no CD-ROM, 20 fotos de actores e modelos masculinos para serem usadas no *PC*, inclusive, como papel de parede. Brad Pitt, George Clooney (o novo Batman) e Mel Gibson são alguns dos homens mais apreciados pelas mulheres que aqui marcam presença. Para ver cada imagem, basta clicar sobre o nome de um ficheiro e depois usar a seta de direcção para baixo. Se quiser ver a imagem no tamanho original, clique sobre ela. Se gostar de alguma, copie-a para o seu *PC*. Ela irá para o directório *Revista*, subdirectório *Cdrom 16*, pasta *Entrete*, subpasta *Garotos*)

MULHERES BONITAS

Mas, para contentar também os nossos leitores, fizemos uma selecção especial de fotos de mulheres bonitas para serem usadas no *PC*. Para ver cada imagem, clique sobre o nome do ficheiro e depois use a seta de direcção para baixo. Para ver a foto em tamanho normal, clique sobre a imagem, no ecrã do CD. Se gostar de alguma, copie-a para o seu *PC*. Ela irá para o directório *Revista*, subdirectório *Cdrom16*, pasta *Entrete*, subpasta *Garotas*.

Turma do Nando

A *Turma do Nando* é um pacote de programas educativos, em português (léxico brasileiro), para crianças em idade pré-escolar. Está dividido em três partes: *Historinhas da vovó, Percepção visual* e *Discoteca do Nando*. São jogos e brincadeiras para as crianças aprenderem enquanto se divertem. Com um interface muito simples, o programa é fácil de usar, já que tudo o que se tem a fazer é explicado pelas personagens que fazem parte da história.

Depois de instalado (um grupo *Video Engenho & Arte* será criado no botão "Iniciar"), abra o programa. Dê *OK*, na primeira janela que aparece, e quando entrar o ecrã principal, basta clicar sobre um dos três itens. Para sair, clique em *Fim*.

PARA REGISTAR
Ligue para
(00 55 900) 78 72 22
e diga o número de código do produto (aparece na primeira janela do programa).
Valor da ligação:
Cerca de 1 700$00

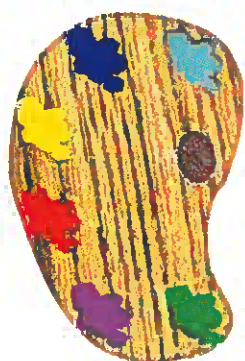
DiskMensagens

Não mate mais a cabeça a tentar inventar mensagens para escrever nos cartões de boas festas, aniversário ou de qualquer outro tipo de comemoração. Com o *Disk Mensagens*, todas as frases já vêm prontas. Basta escolher a que quer usar e depois copiar o texto directamente para outros programas (como o *Word*, por exemplo).

O programa corre directamente do CD-ROM mas se quiser pode copiá-lo para o seu PC.

Depois de o abrir repare que, no lado direito do ecrã, aparece uma lista com as datas comemorativas mais comuns (Aniversário, amizade, namoro...). Os itens que têm um ícone com uma "pasta" amarela ao lado têm sub-itens que podem ser mostrados com um duplo clique do rato. Clique sobre o tipo de comemoração pretendido e a primeira mensagem vai ser mostrada no lado esquerdo. Depois, basta clicar nas setas para a direita e para a esquerda e ver todas as mensagens de cada data específica. Se gostar de alguma frase, clique no botão *copiar* (ela irá para a "Área de Transferência"). Depois, é só "colar" o texto em qualquer outro programa.

PARA REGISTAR
Aristeu Geraldo
Rua Nossa Senhora do Carmo, 291
Sete Lagoas – MG
35700-490
Telefone: (00 55 31) 773 64 34
Valor do registo
Cerca de 1 300$00

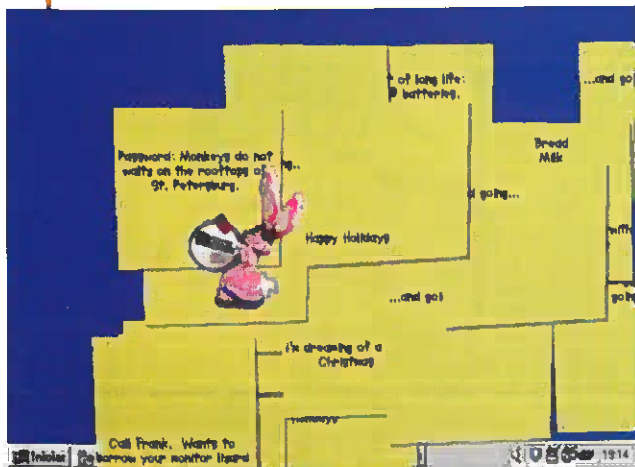
InCores

As crianças vão adorar o *InCores*. É uma espécie de livro virtual de pintar, sem a preocupação de se sujar de tinta. Na versão colocada no CD-ROM, há três imagens para pintar. Instale o programa e execute-o através do grupo *InCores Vol. 1*, criado no botão "Iniciar". O interface do *InCores* é muito simples. Seleccione um dos pincéis, no topo esquerdo do ecrã, e depois use a paleta de cores (aquarela) para escolher a tonalidade desejada. Para fazer isso, basta clicar sobre ela.

Quando estiver a pintar o desenho, o contorno irá desaparecer, dando lugar à cor escolhida. Mas não se preocupe: quando largar o pincel, o contorno volta ao normal.

Use as borrachas para apagar o desenho completo e o lápis-borracha para apagar apenas partes da ilustração. Se quiser mudar o desenho, clique nos sinais de + ou –, para ele ser trocado. ☞

PARA REGISTAR
Soft Logic
(00 55 11) 414 68 55
Valor do registo
Não informado

Screen Savers

Colocamos no CD-ROM dois protectores de ecrã: um com o coelho da *Energizer* e outro com um tigre que fica a passear e a abrir buracos na sua "Área de Trabalho". Para ver como funciona cada um deles, basta clicar na aba correspondente, na pasta "Entretenimento" e depois em "Executar o programa". Se gostar de algum, copie-o para o seu *PC*. Em seguida, clique num lugar livre da "Área de Trabalho", seleccione "Propriedades" e na aba "Protecção de Ecrã" active o *Screen Saver* escolhido.

Imagens Diversas

Nesta edição, escolhemos 13 bonitas imagens, com diversas paisagens, em alta definição, para as usar como papel de parede.
Para ver cada uma delas, clique sobre o nome do ficheiro e use a seta de direcção para baixo. Se quiser ver a imagem em tamanho original, clique sobre ela. Se gostar de alguma, copie-a para o seu disco rígido (ela irá para o directório *Revista*, subdirectório *Cdrom16*, pasta *Entrete*, subpasta *Imagens*).

Músicas Midi

São 20 músicas, no formato *midi*, de temas variados, que pode ouvir directamente do CD. Basta escolher um dos ficheiros e clicar em "Utilize os controlos...". Se gostar, copie-a para o seu *PC* (ela irá para o directório *Revista*, subdirectório *Cdrom16*, pasta *Entrete*, subpasta *Midi*).

Papel de parede automático

Agora, pode transformar qualquer imagem em papel de parede directamente do CD-ROM. Basta escolher uma delas, clicar em "Copiar para o disco rígido" e pronto. É que depois de copiada para o computador, aparece uma outra janela a perguntar se a deseja usar como papel de parede. Escolha *Centralizado* ou *Lado a Lado* e clique em *Sim*. Depois, é só ver o resultado.

MIB - Men in Black

Do Cinema para o seu PC

***MIB* mistura acção e estratégia. Como no cinema, a sua missão é acabar com os ETs que estão a tentar dominar a Terra.**

Depois do enorme sucesso no cinema, Men in Black *(Homens de Negro), promete fazer o mesmo agora num jogo para PC. Para quem não conhece o género, basta dizer que mistura acção com estratégia e está repleto de quebra--cabeças (recordando* Alone in the Dark*). O herói da aventura é o mesmo do cinema: o agente K. A sua missão é limpar a Terra de todos os ETs que tentarem armar confusão por aqui.*

A estratégia

Depois de instalado, abra o jogo. Quando o ecrã do *MIB* entrar, seleccione *New Game* e prepare-se para a aventura.

Os inimigos aparecem logo no início e você terá de desarmar uma bomba colocada no prédio onde a acção decorre. Veja algumas dicas, para aprender como jogar:

✓ Você começa num corredor. Ande (carregue na seta de direcção) até à porta, no lado esquerdo, abra-a (com a barra de espaço) e entre na sala. Depois, entre na porta que está no canto esquerdo do ecrã.

✓ Acabe com o inimigo. Tecle *Home* (acciona a sua arma) e dispare (*Alt+↑*).

✓ Localize a bomba (carregue na barra de espaço para ela aparecer) e desarme-a desligando o fio do parafuso (com um clique do rato).

✓ Volte à sala anterior e entre na porta da direita. Acabe com outro inimigo e apanhe (carregue na barra de espaço) o *kit* de primeiros socorros que está no chão. Depois... Bom, depois, é consigo... Boa sorte!

COMANDOS

Movimentos

←→↑↓ – movimentam o herói.
Alt+↑ – pontapé.
Alt+↓ – bloqueia um ataque.
Alt+← – murro da esquerda.
Alt+→ – murro da direita.

Movimentos Especiais

Shift+↑ ou ↓ – corre para a frente ou para trás.
Shift+← ou → – vira rapidamente para um dos lados.
Ctrl+Alt+← ou → – desvia para os lados.
Ctrl+↑ – salta para a frente ou sobe escadas.
Ctrl+← ou → – salta para os lados.

Comandos Gerais

Caps Lock – mostra o inventário.
DEL – deixa um item cair.
Home e End – muda de arma.
1 a 0 – selecicona a arma.
Page Up & Page Down – muda de item.
Barra de espaço – usa ou apanha um item.
ESC – acciona o menu principal.
F2 – opções do jogo.
F9 – carrega o jogo.
F10 – salva um jogo.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium 100 com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
SouthPeak Interactive

DISTRIBUIDOR
Infogrogos

TELEFONE
(01) 812 84 45

PREÇO SUGERIDO
8750$00

FIFA 98

A Caminho d

Nesta versão do FIFA 98 você vai ter o especial prazer de jogar uma partida entre Itália e Inglaterra, antecipando o Mundial-98.

O Mundial de França está aí à porta (Junho de 1998). Mas você não precisa de esperar até lá. É que a Electronic Arts *acaba de lançar a nova versão do conhecido* FIFA. *Está tudo dirigido para o Mundial deste ano. Algumas inovações foram implantadas, mas a jogabilidade e a diversão continuam iguais, isto é, excelentes. O jogo completo permite seleccionar equipas de todo o mundo, escolher em que estádio quer jogar (até pode ser no Maracanã), conceber estratégias, entre outras coisas. No CD-ROM, vai encontrar uma amostra deste jogo e testar as suas habilidades, disputando uma partida entre Itália e Inglaterra.*

Inovações

Tudo no jogo foi bem produzido. Desde a música de abertura até ao público na arquibancada do estádio. Os movimentos dos jogadores estão mais realistas e até é possível jogar à noite.

O jogo corre directamente do CD-ROM mas é preciso que tenha o *DirectX* instalado no computador, caso contrário ele não corre. Para instalar o *DirectX* faça assim: mantenha o CD-ROM na *drive*, vá até ao botão "Iniciar", seleccione "Executar" e escreva a seguinte linha de comando:

D:\ FAQ\DIRECTX\DXSETUP.EXE

ou, no lugar do D: , a letra correspondente à *drive* do seu CD-ROM.

Dê *OK* e a seguir clique em "Reinstalar". No fim, o computador será reiniciado e estará pronto para executar o *FIFA*.

Pode escolher entre jogar de dia ou à noite. Basta escolher, no menu do jogo, a opção desejada.

Comandos

Ataque (com a bola em seu poder)
A – lançar a bola.
S – passar a bola.
D – chutar para golo.

Defesa (sem a posse de bola)
A – entrar de carrinho.
S – trocar de jogador.
D – roubar a bola ao adversário.

...o Mundial

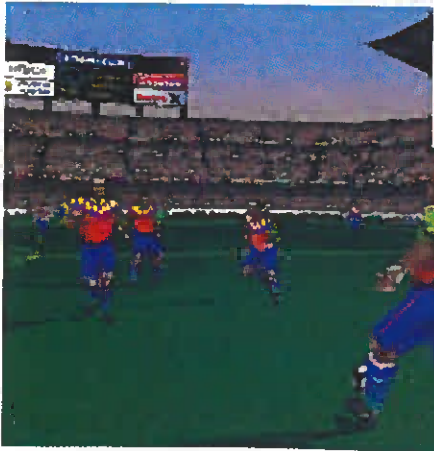
Aquecimento

Quando entrar no jogo carregue na barra de espaço, para activar o menu principal. Clique em *Match Select* e depois em *Friendly*. Aparecerá o ecrã para escolher as equipas. Na versão completa existem mais de 150 equipas de todo o mundo. Mas, nesta versão, só pode disputar uma partida entre Itália e Inglaterra. Clique no último ícone (com um ✓), no canto direito do ecrã.

Na próxima janela, é preciso escolher qual a equipa que quer controlar. Para fazer isso, use as setas de direcção para a direita ou para a esquerda, respectivamente Itália ou Inglaterra. Dê um clique com o rato e irá para outro ecrã, onde são mostradas as configurações da partida. Isto é, escolher jogar durante o dia ou à noite. Para fazer isso, no campo *Day/Night*, use a seta de direcção para o lado e escolha uma das duas opções. A seguir, clique novamente no ícone, no canto do ecrã e espere que a sua equipa entre em campo.

Os comandos são simples e para saber qual o jogador que está a controlar, basta reparar no círculo amarelo que aparece à volta dos pés dele.

Correr atrás da bola

Já com as equipas em campo, você comanda o jogador que tem um círculo amarelo luminoso à volta dos pés. Durante a partida, irá controlar os jogadores em duas situações: na defesa (sem a posse de bola) e no ataque, com a bola em seu poder. Para movimentar o jogador, use as setas de

direcção (ver *Comandos*) e tenha cuidado para não perder a bola para o adversário. Tem dois minutos para marcar um golo. Depois, é necessário começar o jogo novamente.

Quando estiver no ataque, uma jogada que funciona muito bem é correr com a bola até à linha de fundo e cruzar para a área, utilizando a tecla *A*. Espere que a bola chegue ao atacante e carregue na tecla *D*. Geralmente esta jogada resulta num golo muito bonito, já que, dependendo de como a bola é cruzada, o avançado pode fazer pontapé em bicicleta ou um salto à peixe, para marcar golo.

Já na defesa, a melhor estratégia é partir para cima do avançado e fazer carrinho sempre de frente, pois o árbitro costuma mostrar cartão quando o carrinho é feito por trás.

E, uma última dica: se gosta mesmo de futebol e tem acesso à *Internet*, não deixe de dar uma olhadela ao *site* do mundial (*http://www.france98.com*) para ficar por dentro do que está a acontecer no que diz respeito aos preparativos para a mais importante competição de futebol a nível mundial.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Electronic Arts

DISTRIBUIDOR
Lusomundo

TELEFONE
(01) 318 73 06

PREÇO SUGERIDO
6 990$00

Broken Sword II

A Aventur[a] Conti[nua]

Lutar contra um sindicato do crime é o objectivo deste jogo, que tem imagens gráficas de fazer inveja aos produtores da Disney.

O aventureiro George Stobbart está de volta. Depois de desvendar um mistério em Paris (em Broken Sword, *cuja demo incluímos na edição n.º 5), agora, em* Broken Sword 2, *o nosso herói e a namorada Nico (a jornalista que aparece no primeiro jogo) têm de lutar contra um "sindicato do crime", viajando por lugares famosos de todo o mundo, como as exóticas ruínas Maya, na América Central.*

A nova versão (ainda mais bonita que a anterior), está com uma qualidade

No estilo adventure, é preciso apanhar todos os objectos que encontrar pelo caminho, para seguir em frente e chegar ao fim do jogo.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Virgin Interactive

DISTRIBUIDOR
Ecogames

TELEFONE
(056) 830 62 00

PREÇO SUGERIDO
8 990$00

a
nua

de fazer inveja aos padrões de animação da *Disney*. A produtora *Virgin* optou, mais uma vez, por criar todos os desenhos à mão, em *Broken Sword 2*, e só depois é que os digitalizou para computador. A inovação da tecnologia está na interacção das personagens com o cenário em que se passa a aventura. Os objectos e as pessoas parecem fazer parte do cenário, graças ao aumento de pormenores no contorno dos desenhos. Conheça, nesta reportagem, um pouco da aventura e se quiser leia as dicas para acabar a *demo* rapidamente.

Conhecer o jogo

Não é difícil perceber a estrutura de *Broken Sword 2*. No estilo *adventure*, você tem de conversar com todos os que aparecem e também apanhar os objectos que encontrar pelo caminho. Bastam simples cliques do rato para apanhar itens e executar diversos tipos de acções. Passeando com o cursor do rato pelo ecrã, você descobre objectos e pessoas nos quais poderá clicar. Eles são sempre acompanhados por legendas em inglês (na caixa *DICAS* estão as principais traduções).

Quando quiser aceder aos itens do inventário, ponha o rato na parte inferior do ecrã. Cada ícone que aparece representa um objecto que você carrega. Alguns deles podem ser combinados ou usados em determinadas situações. Tente acabar a *demo* sozinho. No entanto, se não conseguir, recorra às dicas que aqui fornecemos.

DICAS

Fizemos um passo a passo para que possa acabar o jogo, quando estiver em dificuldade. Mas evite usá-lo, pois o engraçado quando se joga *adventures* é tentar descobrir tudo sozinho.

1 – Clique na janela (*Window*) da cabana de madeira e converse com o homem que está lá dentro (basta clicar com o rato sobre a personagem). Espere que ele abra a porta do alçapão.

2 – Agora, clique na escada *Steps*, e vá para a parte de baixo da cabana. Apanhe o gancho (*Hook*) que está a flutuar na água. Depois, use-o para apanhar a garrafa (*Bottle*) que está por perto.

3 – Suba novamente as escadas e clique na chaminé (*Chimney*) que está ao lado da janela da cabana. Ela está quente. Para a arrefecer, use a garrafa. Aproveite para apanhar a tampa da chaminé.

4 – Agora, use a garrafa para entupir a chaminé. O homem sairá da cabana.

5 – Volte para baixo da cabana e entre pelo alçapão (*Trapdoor*). Apanhe a caixa de biscoitos para cão (*Biscuits*).

6 – Saia da cabana (também pelo alçapão) e atire os biscoitos para a plataforma (*Platform*), que está ao lado do cão. Quando o cão agarrar no biscoito, use o gancho na plataforma. O desgraçado do cão irá cair à agua.

7 – Pronto. Agora, é só voltar à cabana (suba as escadas), saltar a cerca (*Fence*) e ... Fim da *demo*.

Tomb Raider II

Lara Est

Em Tomb Raider II, *Lara Croft tem de descobrir um artefacto antigo escondido na Muralha da China.*

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Eidos

DISTRIBUIDOR
Ecogames

TELEFONE
(056) 830 62 00

PREÇO SUGERIDO
9 990$00

Lara Croft voltou. Desta vez, a heroína de curvas virtuais está de regresso em Tomb Raider II. *E você pode verificar a performance da rapariga na amostra colocada no CD-ROM. Neste segundo jogo há novos inimigos e mais movimentos especiais para controlar a personagem. Quem gostou da primeira aventura, vai achar que alguns desafios são mais difíceis do que antes.*

A missão principal é encontrar o punhal de *Xian* (*Dagger of Xian*), um artefacto escondido num palácio situado na Muralha da China, local onde o jogo começa. Mas, na versão completa, a nossa heroína passa por vários lugares do mundo, como Veneza, na Itália, o exótico Tibete, e até o interior de um navio naufragado, enfrentando sempre inimigos que tentarão impedir Lara de encontrar o punhal.

Tomb Raider II traz imagens gráficas melhoradas. O som está de arrasar e até a nossa *Indiana Jones* de saias, aliás, de calçãozinho, está com um visual muito mais caprichado. Mas não adianta nada dizer como está o jogo... Veja você mesmo!

O que fazer?

Em *Tomb Raider II,* a acção resume-se a conduzir Lara por vários cenários, resolvendo os quebra-cabeças que aparecem no decorrer do caminho. Os inimigos podem ser derrotados com tiros de espingarda ou duas pistolas ao mesmo tempo. Entre alguns dos seus problemas está a necessidade de saltar e de pendurar-se em penhascos, para alcançar novas plataformas. É preciso ter cuidado para não cair de sítios muito altos porque se isso acontecer a heroína pode partir o pescoço e morrer.

Acabar a demo

O jogo corre directamente do CD-ROM e a aventura começa logo com Lara dentro de uma caverna de onde ela deverá sair. Se não está habituado a este tipo de jogo, dê uma olhadela às dicas que lhe damos, para conseguir seguir em frente. Mas o fundamental é não se esquecer de gravar cada passo da aventura.

á de volta

Para sair da caverna, terá de encontrar um riacho e nadar um bocado até chegar a uma parede. Depois, suba pelas bordas da parede (veja a caixa *COMANDOS*, para saber quais as teclas que deve utilizar) de modo a evitar os tigres que estão soltos dentro da caverna.

Quando chegar ao topo, para alcançar a borda da plataforma, no topo do muro, corra (carregue na seta de direcção para cima) e salte para o outro lado. Agora, torna-se mais fácil subir.

Vá seguindo em frente e, para sair da água que está no calabouço, use a tecla *Ctrl* juntamente com a seta de direcção para cima. A alavanca que deverá usar para abrir a porta está do outro lado da parede. Você terá de correr e saltar, se quiser alcançá-la (tecle novamente *Ctrl*).

No lado de fora da Muralha, mergulhe na água para encontrar uma chave que deverá ser usada na fechadura da porta (use a tecla *Ctrl* nos dois casos).

O seu desafio é conduzir Lara por túneis subterrâneos cheios de armadilhas. E tenha cuidado para não cair, pois, se isso acontecer, terá de começar novamente a partir de onde salvou o jogo.

Utilizando a tecla *Ctrl*, suba a escada novamente dentro da muralha e depois de apanhar a chave, use-a na porta que está logo abaixo. Empurre o bloco de pedra carregando na tecla *Ctrl*.

O resto é fácil... Falta pouco para acabar o jogo. Boa sorte!

COMANDOS

↑ – anda para a frente.
↓ – salta para trás.
→ – vira para a direita.
← – vira para a esquerda.

CTRL – realiza diversos tipos de acções: sobe pequenos degraus, empurra blocos de pedra. Para pendurar-se em penhascos, salte em direcção à borda e segure nesta tecla.
ALT – salta.
Barra de Espaços – guarda ou saca a sua arma (use a tecle *Ctrl*, para disparar).
[/] – acciona o iluminador.
0 (ou tecla Ins) – olha em volta.
Shift – anda (é preciso segurar uma das setas de direcção).
Delete – dá um passo para a esquerda.
Page Down – dá um passo para a direita.
End – rola.
ESC – mostra o menu. Carregue na seta de direcção para baixo, para aceder às opções do jogo, e dê *Enter*. Se virar as páginas do "livro", pode salvar o ponto onde parou ou então sair do jogo até aceder ao *Exit Demo*.

Quake 2

MAIS VIOL[…] DO QUE N[…]

A nova versão de Quake está imperdível. A violência acontece o tempo todo e o seu objectivo, claro, é matar, para não morrer.

Quake 2 *tem este nome digamos que por falta de opção. A produtora do jogo, a* iD Software, *experimentou cinco nomes antes de escolher este mas já estavam todos registados. Como o* Quake 1 *foi um grande sucesso (é considerado o sucessor do mega sucesso* DOOM*) e o novo jogo tinha algumas semelhanças, foi "baptizado" como* Quake 2. *É claro que esta opção também teve em conta a possibilidade de "apanhar boleia" das vendas da versão anterior.*

Apesar de parecer uma continuação, a história, as personagens e até as armas são diferentes. Mas o resto é igual: muitos tiros e sang[ue] por todo o lado.

Esta nova versão está impressionante. As imagens gráficas são feitas puramente de cenários, bonecos e objectos em três dimensões. Efeitos especiais e luzes coloridas, texturas em alta resolução, vidros com transparência e sombras, são apenas alguns exemplos das novidades tecnológicas encontradas no jogo.

Dependendo do ambiente onde os combates acontecem, quando um monstro é morto, moscas (argh! ...) sobrevoam o cadáver estendido no chão.

Se o inimigo for apenas ferido, ele ainda poderá tentar levantar-se para o atacar.

Outras novidades são as paredes e plataformas com profundidades e formatos distorcidos, diferente dos cenários "quadradões" e "cinzentões" de jogos mais antigos, como *Doom 2* e *Duke Nuken 3D*. Por essas e outras qualidades, *Quake 2* foi considerado um dos melhores jogos da E3, a feira de entretenimento electrónico mais importante dos Estados Unidos. No nosso CD, você pode experimentar a versão "teste" do jogo. Depois, se gostar, tem de o adquirir.

As diferenças

Como já dissemos, *Quake 2* não tem nenhuma relação com o primeiro jogo. Apesar de parecer uma continuação, apenas os elementos básicos de *Quake* permanecem os mesmos: tiroteio, sangue e bocados de inimigos por todos os lados. O seu objectivo é destruir uma

As imagens gráficas de Quake 2 foram todas feitas em 3D. Efeitos especiais de luzes coloridas, vidros com transparência e sombras, são apenas algumas das novidades do jogo.

raça de alienígenas que dizimou uma tropa de soldados amigos em missão de exploração interplanetária.

Os inimigos mais comuns são monstros cibernéticos, agora também em versão feminina. Não há humanos como alvos, para evitar a fúria dos *media* conservadores americanos.

A maior parte dos monstros está dotada com uma nova tecnologia que envolve inteligência artificial. Quando você disparar num inimigo, se ele não for morto rapidamente, pode irritar-se e tentar persegui-lo pelo labirinto. Assim, o jogo torna-se muito mais interessante.

COMANDOS

←→↑↓ – movimentar a personagem.
Delete – olhar para baixo.
PageDown – olhar para cima.
End – olhar para a frente.
Shift – correr (mantenha esta tecla carregada e use as setas de direcção).
Ctrl – disparar com a arma seleccionada.
1 a 9 – seleccionar a arma.
C – agachar-se.
Barra de espaço – saltar.
Alt – deslizar para os lados (mantenha esta tecla carregada e use as setas de direcção).
ESC – accionar o menu (e também sai do jogo).
TAB – mostrar o inventário.
Enter – usar um item seleccionado.
F2 – accionar o menu para salvar o jogo.
F3 – accionar o menu para carregar um jogo.

Instalação

A instalação de *Quake 2* é simples. Clique em "Instalar o programa", depois em *Unzip* (para os ficheiros do jogo serem descompactados). No fim, clique em *Close*. Não serão criados ícones ou grupos no botão "Iniciar". Para entrar no jogo, vá até ao botão "Iniciar", seleccione "Executar" e digite a seguinte linha de comando:

```
C:\quake2\q2test.exe
```

Dê *Enter* e espere que o jogo seja carregado. Para ver *Quake 2* em ecrã cheio, tecle *Ctrl* e active a opção *Video*, no menu. No item *Video Mode*, escolha *640x480 pixels* e coloque *Yes* no item *Fullscreen*. Depois, desça com o cursor ☞

Quake 2

até à opção *Apply* e dê *Enter* (as novas configurações aparecerão).

Agora, se o jogo ficar muito lento com as configurações recomendadas, experimente baixar um bocado a resolução do monitor, pondo valores menores na opção *Video Mode*.

Começar a jogar

Para começar a jogar *Quake 2*, seleccione a opção *Game*, no menu principal. Escolha o nível de dificuldade (*Easy* é o mais fácil) e a primeira fase será carregada.

Tudo o que tem a fazer é explorar os labirintos e matar os inimigos que aparecerem à sua frente (ver caixa *Comandos*, para aprender a controlar a personagem). Se quiser salvar o jogo no ponto em que parou, tecle *F2* e dê um nome ao ficheiro, na janela que aparece.

Esta versão *demo* do *Quake 2* ainda não traz os mapas das fases.

Uma boa dica é explodir alguns barris, para eliminar os monstros que estiverem por perto. Mas tenha cuidado para não ser atingido primeiro.

DICAS

✓ Você pode explodir alguns barris para acabar com os monstros que estiverem por perto. Se houver janelas de vidro ao lado dos barris, elas serão destroçadas, abrindo novas passagens.

✓ As escadas verticais podem ser escaladas. Olhe para baixo, utilizando a tecla *Delete* e ande em direcção à escada. Quando chegar perto do ponto desejado, tecle *End*, para seguir em frente.

✓ Nunca fique parado muito tempo num só lugar. Os inimigos podem encontrá-lo a qualquer momento.

SISTEMA MÍNIMO
Windows
486/66, 8 Mb RAM

PRODUTOR
iD Software

DISTRIBUIDOR
Ecogames

TELEFONE
(056) 830 62 00

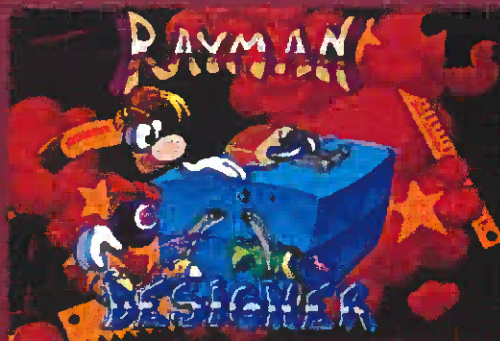
PREÇO SUGERIDO
9 990$00

Bolling

O *Ten Pin Alley* é um jogo de *bolling* muito engraçado. É que dependendo da intensidade com que se atira a bola, a sua personagem pode cair ou levar boladas na cabeça (mas não se preocupe, ninguém se magoa), tornando o jogo uma grande diversão.

Depois de instalado, execute o jogo através o grupo *Ten Pin Alley,* criado no botão "Iniciar".

No primeiro ecrã que aparecer, clique na opção *New Player* e depois em *Edit Player.* Na janela que se abre, escreva o seu nome no espaço em branco e escolha a sua personagem. Para fazer isso, clique na seta que está ao lado de cada opção. Na versão colocada no CD-ROM, estão disponíveis duas personagens: *Chuck* e *Flo.* Feita a escolha, clique em *Start*, para começar.

Posicione a personagem em frente à pista onde a bola irá correr. Para fazer isso, carregue no quadrado que tem uma seta e que está nos pés do boneco. Depois de ele estar correctamente posicionado, dê um clique no *pin* de *bolling* que está no topo do ecrã, para accionar a barra medidora de intensidade e de direcção da bola. Não deixe o medidor atingir a área a vermelho: dê outro clique no rato apenas quando a barra estiver a azul. Vai demorar algum tempo até que você consiga fazer um "strike". Mas, de certeza que vai divertir-se muito a tentar fazer isso.

Rayman Designer

Rayman, a simpática personagem dos jogos de acção da *Ubisoft* está de volta com uma nova aventura. Agora, os desafios acontecem em vários ambientes com temas específicos. Para jogar, clique em "Executar o programa" e vá carregando na barra de espaço até chegar ao ecrã principal. Se clicar em *Start* irá para uma espécie de mapa, no qual deverá escolher um dos temas. Os disponíveis nesta versão são o *Candy Chateau* (ilha dos doces) e o *Picture City* (cidade das pinturas), ambos no lado direito do ecrã. Use as setas de direcção para mover a personagem até um dos locais e depois dê *Enter.* Aparece um outro ecrã com várias opções. A disponível para jogar está a vermelho. Carregue na barra de espaço, espere que o jogo carregue e use os comandos para seguir em frente na aventura. Para sair, tecle *ESC* e depois escolha *Quit Game.*

COMANDOS:

Barra de espaços – funciona como o *Enter* do jogo.
←→↑↓ – controlam a personagem.
Ctrl – salta. Se for pressionado novamente enquanto *Rayman* está a saltar, ele poderá flutuar durante algum tempo.
Alt – distribui "murros aéreos". Quanto mais tempo carregar nesta tecla, mais potente será o murro.

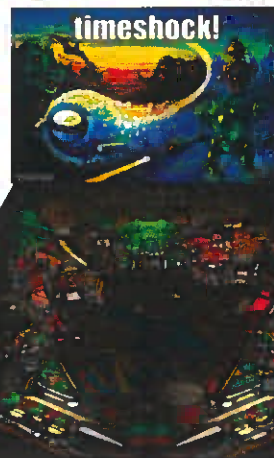
Excalibur 2555 AD

Parece que Lara Croft (heroína de *Tomb Raider*), está a fazer escola e já tem uma aprendiz. Trata-se de Beth, uma loira tão corajosa quanto ela e personagem principal de *Excalibur*. Neste jogo, que é uma mistura de *adventure* com *RPG*, Beth enfrenta diversos perigos em labirintos e cenários construídos em três dimensões. O jogo corre directamente do CD-ROM e logo no primeiro ecrã, clique em *Begin*. No ecrã do jogo, clique novamente em *Begin* e prepare-se para a aventura.

COMANDOS

←→↑↓ – movimentam a personagem.
Barra de espaços – interage com objectos, pessoas, abre portas.
Shift – carregue nesta tecla, enquanto se movimenta, para correr.
Alt – usa o item seleccionado no inventário.
Ctrl – entra no modo de "briga". Use este tecla em conjunto com as setas de direcção, para aplicar diferentes golpes.
ESC – pausa ou sai do jogo .
F1 – mostra o inventário.

Timeshock Pinball

Timeshock é um dos melhores jogos de *pinball* já colocados no CD-ROM. Além de belas imagens gráficas, o jogo conta com dezenas de opções para configuração. Instale o *Timeshock* e execute-o através do grupo *Pro Pinball*, criado no botão "Iniciar". Dê *Enter* no primeiro ecrã, espere que o jogo seja carregado e quando aparecer a "mesa", já pode começar a jogar.

Enter – acciona a bola.
Teclas Shift – accionam os "flippers".
S – para começar um novo jogo.
ESC – sai do jogo.

Surfar no ecrã do computador é o que poderá fazer se jogar *Wild Ride*.

O jogo corre directamente do CD-ROM e, assim que ele entrar, você deverá usar as setas de direcção para movimentar-se (a visão do jogo é na primeira pessoa). Vá andando e quando chegar perto do chapéu de sol, vire para a esquerda mas não entre na cabana. Carregue na barra de espaço para escolher a personagem que irá surfar: Alana ou Lee. Depois de fazer isso, vire para a direita e siga em direcção à praia. Ao chegar perto da placa, carregue na barra de espaço para começar a surfar.

Você começa o jogo logo sobre a prancha, em cima da onda. Espere que o surfista atinja o pico da onda e carregue na barra de espaço para que ele se levante da prancha. Agora, é preciso ter uma certa habilidade. Use a seta de direcção para a esquerda, fazendo com que a prancha gire. Depois, movimente a prancha (com as setas de direcção) tentando fazer algumas manobras, já que quanto mais tempo ficar sobre ela, maior será o número de pontos.

O interessante é que pode ver as manobras de vários ângulos. Para isso, basta ir até ao menu *Cameras* e escolher uma delas. Quando quiser sair do jogo, vá até ao menu *File* e clique em *Exit*.

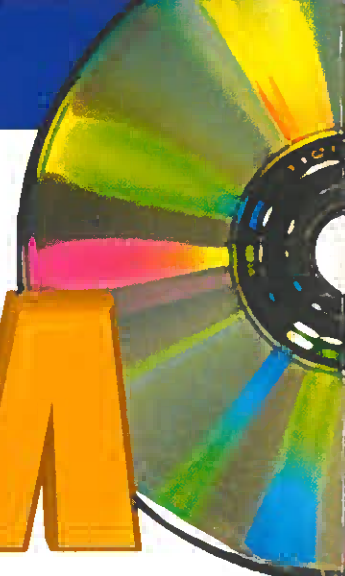
Se o seu desporto favorito é...

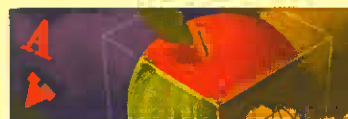
ou... o Atletismo, o Hóquei no Gelo, o Tiro...

Encontre tudo isto e muito mais na sua MUNDIAL

E saiba como ganhar este autêntico saco **adidas**

O CD-ROM N.º 16 e a Revistinha são partes integrantes desta edição. Se faltarem, peça-os no seu ponto de venda.

Veja alguns destaques
CD-ROM
Todos com instruções de uso

Aplicativos

Adobe Dimensions: crie objectos e textos em 3D com simples cliques do rato

Secretária electrónica: uma secretária electrónica no seu PC. É possível atender telefonemas e receber faxes automaticamente, entre outras funções

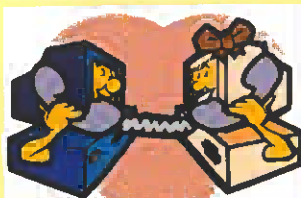
Entretenimento

Pacote Multimédia: são dois protectores de ecrã, 20 músicas no formato MIDI e 13 imagens diversas, para usar no seu computador

Gente bonita: para homens e mulheres. São 34 imagens, em alta resolução, para usar, inclusive como papel de parede

Jogos

Broken Sword 2: no estilo adventure, você deverá ajudar o herói a vencer o Sindicato do Crime

Rayman: nova aventura desta simpática personagem, com duas fases. Na Ilha dos Doces e na Cidade das Pinturas

PowWow: conversa multimédia através da Internet. Até dá para transmitir imagens e sons

Internet FastFind: várias ferramentas para facilitar a sua vida ao usar a Internet

Nas bancas, na segunda quinzena de cada mês, sempre com um CD-ROM, em português, e a Revistinha de Dicas